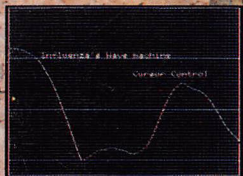
平成4年10月10日発行(毎月1回10日発行)第6巻第10号(通巻67号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
MSX・FAN
MOOK
MSX・FAN
毎月ディスク・マガジンが付録!!
第6回ファンダム・
プログラム・コンテスト
作品10本掲載!
NEW
夢二・浅草綺譚
今月のファンダム!
波動実験装置
REAL VOLLEY
DELVINDUS
1992
OCTOBER
新企画
プリメ倶楽部
internationalization
㊙情報満載
〈キャンペーン版大戦略II
&バトスキのウル技ほか〉
ゲーム十字軍
ATTACK
シムシティー
ブライ下巻完結編
ハイドライド
特別付録
スーパー付録ディスク
「ハイドライド」
'86年作、元祖アクションRPGの超名作!
●掲載ゲーム&音楽演奏全プログラム(40本)
●掲載CG●一周年記念/メーカーからのメッセージ
●フリーウェアのゲーム特集
●MIDI演奏データ
●クイズ&オマケファイルほか
10月情報号
LIFE
STR
EXP
MONSTER
DEFEND FAIRIES
発売後1年間ベスト10に入り続け、数々の記録を作った
T&Eソフトの名作アクションRPG『ハイドライド』収録!
980YEN

MSX・FAN 10 1992 OCTOBER CONTENTS

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶

☎03-3431-1627 ❷

1月23日発売予定 ❸

媒　体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価　格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2＋からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC（通称FM音源）に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている「FMパック」も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／そのソフトの仕様がMSX１で動くタイプのものはMSX MSX 2/2+、MSX２はMSX 2/2+、MSX２＋でしか動かないものはMSX 2+専用、ターボRでしか動かないものはMSX Rと表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX１の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降のほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●ディスク収録マーク

このマークのついた記事は、スーパー付録ディスクに掲載のプログラムやデータなどが収録されています。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎ 03-3431-1627

※バックナンバーの通信販売のお問い合わせは、徳間書店販売総務部（☎03-3433-6231）まで。

FAN ATTACK

イラスト入りで細かいルールもくわしく紹介

SimCity
シムシティー

イマジニア
☎03-3343-8900
年末発売予定

媒体	2DD×1
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	未定

ターボRの高速モード、マウスに対応

着々と開発がすすめられている今年いちばんの目玉ソフト『シムシティー』。今回はゲームのくわしい操作説明を中心に、人気の秘密ともいえる絶妙なゲームシステムを紹介していこう。

楽しさ無限大のマップ選び

今回も巻頭で大特集の『シムシティー』だが、いきなり悲しいお知らせをしなくてはならなくなった。なんと発売が年末に延びてしまったのだ。そんなわけで、残念ながら今回もPC−98版での紹介となってしまった。さすが世界で大ヒットを飛ばした名作だけあって、移植のほうも生半可(なまはんか)な努力ではないのだろう。ちゃんと納得のいくソフトに仕上げてくれるなら、イマジニア様、わたしはいつまでもあなたを待つわ……と、いいたいところだが、それでは全国の気の早いMSXユーザーにおこられてしまうので、今回も最新情報をお伝えする。

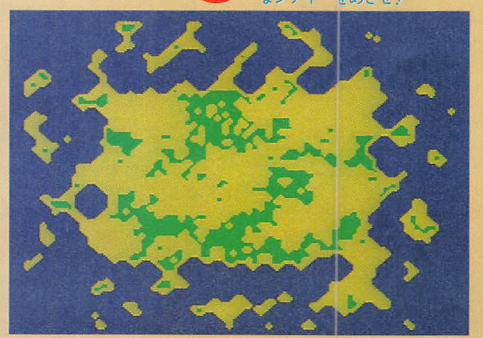
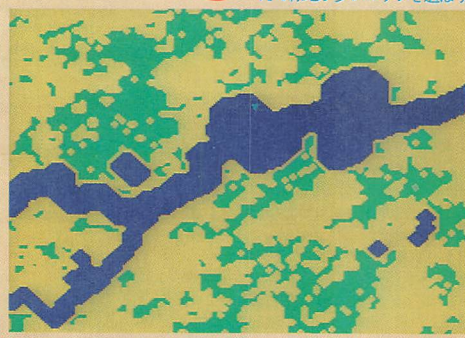
さあ下の写真を見てくれ。これは先月号のSTEP1で紹介した、ゲームをプレイする上でいちばん最初におこなうマップセレクトの画面だ。それももちろんMSX版だぞ！

市長さんとなったキミは、自分の開発する場所を決めるべくたくさんの地図を広げた。さあわたしの必要としている土地はどこだろう？　ってところだ。そして、選ぶ地図は完全なランダムで作成されるから、スーパーファミコン版のように数は限定されない。地図は無限に選べるのだ。だから友達の開発する土地と、自分の開発する土地が一緒になるなんてことはまずない。プレイヤーの数だけ地形があるのさ。だから、キミたちがプレイするときは、下の画面写真とは違うマップになるわけだ。

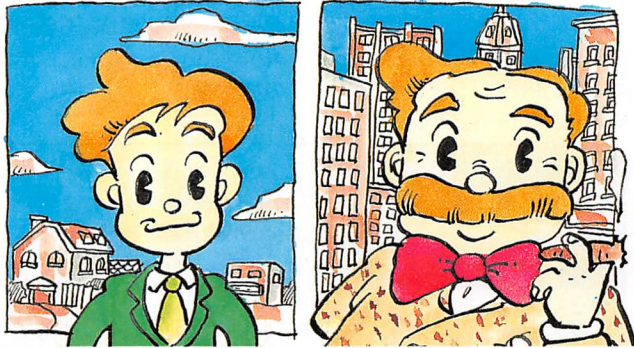
↑何十年も一緒につきあう土地。じっくり選ぼう

マップ一例

パターンA　河
↓マップの縦か横に河が流れているもの。後の公害のことを考えて緑地が多いマップを選ぼう

パターンB　島
↓初心者にお勧めの四方を水に囲まれたマップ。ネオ・コウベなシティーをめざせ！

●追加情報……漢字ROMなしでもメッセージが漢字で表示されることに決定。さらに、高速モードにも対応することになった。

目指せ100万都市

『シムシティー』は街を作るのが目的だから、最終目的というのは存在しない。しかし、ゲームとしてのメリハリをつけるために用意されているのが、人口の増加による街の呼び名の変化である。キミの住んでいる街の名前にも、かならず最後に「町」とか「村」とかついているだろう？ 『シムシティー』の中の街だって例外ではないのだ。表を見てくれれば一目瞭然、英語での呼び名ではあるけど結局は何も変わらない。「BABO」という街を作ったら、いちばん最初は「バボ村」。発展していけば「バボ町」「バボ市」と変わってくるわけだ。そしてユーザーが夢みている目標こそ、巨大都市「メガロポリス」にすることなのだ。しかし、ちょっとやそっとの努力ではメトロポリスすら難しいぞ。どうだい？ 夢がまたひとつ大きくなったかな？

●ビレッジ（人口0〜1999人）
ゲームを始めると、まずここからスタートだ。日本でいう「村」にあたるもの。多分、発電所と住宅地に工場ぐらいの小さな街でしかないだろうが、やはり基礎が肝心なのだぞ。

●タウン（人口2000〜9999人）
日本でいう「町」にあたる規模。商業地域もできて、いよいよ街の骨格ができあがってくる。ここでいい加減な地域の配置をしてしまうと、後々えらい目にあうぞ。

●シティー（人口10000〜49999人）
日本でいう「市」ぐらいのものだろう。名前もちょっとかっこよくなっていよいよ街らしくなってきた。人口の増加にともない、はやくも交通渋滞が始まってくるだろう。

●キャピタル（人口50000〜99999人）
日本でいうなら「県庁所在地」ってとこか。雑な計画だと、それまでなんとなく成長していた街も、プッツリ人口の増加が止まってしまう。特殊な建物もそろそろ要求される。

●メトロポリス（人口100000〜499999人）
日本でいえば「政令指定都市」。キミの都市計画が正しくなければ、決してここまで街を広げることはできないだろう。広かったマップも、もうそろそろ埋まってきているはず。

●メガロポリス（人口500000人〜）
日本でいえば、まさに「東京」。土地も埋まり、建築も一通りし終えた街はまさに日本の再開発事業のよう。すべての問題が市長さんの手腕にかかってくるぞ。うお！

↑小さな街の青年市長が、長年の開発と苦労により立派な名市長へと成長するのだ

年に一度の予算配分

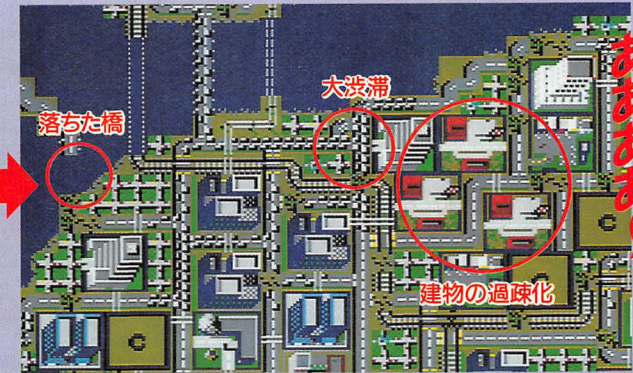
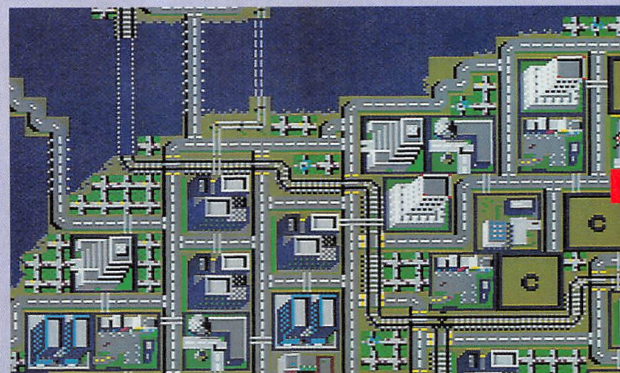
世の中、何をやってもお金がかかる。街の運営ともなると、すごい金額だろう。経営計画だってキミのこづかい帳の比ではない。しかしこのゲームでは、それをこづかい帳のレベルまで簡素にしている。それが右の写真の予算表。毎年12月になるとこのウィンドウが勝手に登場する。

市長（プレイヤー）の決めることとは、住民にかける税金の額。それから、街の運営上不可欠な3つの部署、交通局・警察署・消防署に予算を与えてやらなくてはならない。それぞれ必要な金額をあちらから要求してくる。

普通、税金は7〜8％くらい。税金での収入が街の唯一の財源だから、お金のない時期はつい税率を上げたくなる。だけど「税金の高い街はイヤ」といって住民は去っていってしまうかもしれない。これでは元も子もない。それから要求への配分率も全額払ってあげないと、問題が生じる。警察署に払わなければ犯罪が多発する（『ロボコップ』みたいだ）し、交通局に金を出さないと、何と道が壊れていく。すべてが住民が逃げ出していく大きな要因となってしまうのだ。住民あっての街なのである。

←秘書からきた予算案。ハンコを押すだけ？

MSX版最新画面にみる「街の崩壊」

今回のMSX版はなんとマップが退化していく。これは交通局に予算を満足に払ってあげないと起こるイベントで、道路・線路の整備をしないためにところどころで道が壊れてしまうのだ。こんな街には誰も住みたくないぞ！

↑これはボストンのある地区。どこにでもある街の風景だが、この街には金がなかった……

↑道路が整備されなくなると、道が壊れていった。渋滞も起きる。橋も壊れ、住民は去る

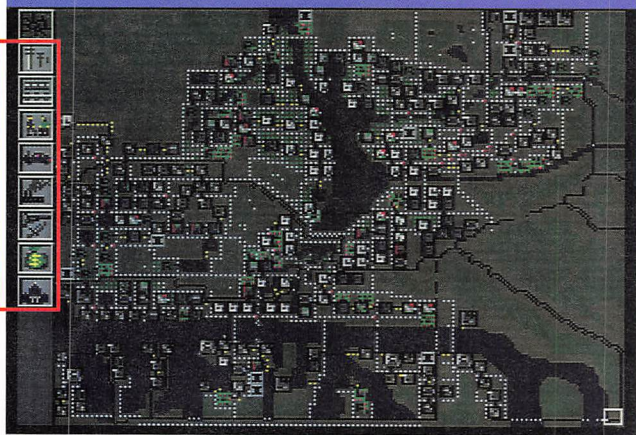
自分の街を知りつくせ！

市街全景アイコンを使え

街を造成するために使用する「エディット画面」と双璧(そうへき)をなす重要な画面が「市街全景」だ。この画面はエディット画面で表示する場所へ瞬時に移動することができ、さらに街のデータも見られるという便利な画面なのである。

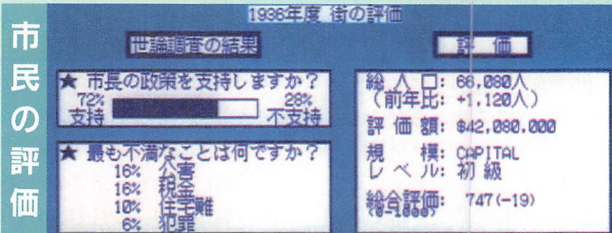
街のデータとは、いま自分が作っている街の状況のことで、それをリアルタイムであれこれ知ることができるのだ。まあ、街の「内科検診」ってとこだろうか。その検診は、例によって画面左にあるアイコンで、かんたんに操作が可能なのである。ここでわかるのは、交通、人口、犯罪をはじめとする、街のもろもろの情報で、くわしくは下で紹介している「市街地全景アイコン解説」を見てくれい。

ちなみに、いちばん上にあるアイコンは、表示されたデータをクリアするためのものなので説明は省略した。

市街全景画面

メニュー・バーを使え

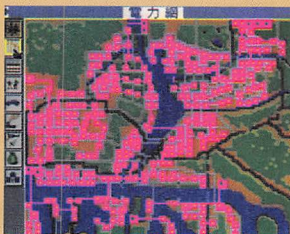
前回まで全然触れなかったけれど、ゲーム中アイコン以上にお世話になるのが、エディット画面の上に広がる青い横棒「メニューバー」だ。メニューバーは大きく4つに分かれていて、左から「システム」「オプション」「災害」「ウィンドウ」の順だ。日本語表示ならば以上の通り表記される。内容は「システム」が街のセーブ・ロード。「オプション」がゲーム中の基本設定の変更。「災害」は災害についての操作で、災害の有無についてもここで設定する。「ウィンドウ」は、各種画面を呼び出すもの。これらはアイコンのときのようにその位置をクリックすれば、選択メニューが小さく出現し、もう一度選べばよい。かんたんな操作なのだ。では詳しい説明をしていこう。

メニューバーの解説その1 WINDOW ウィンドウ

メニューバー4つの中で、もっとも使用頻度が高いと思われるのが「ウィンドウ」だ。ウィンドウのメニューは全部で5つ。「マップ」「グラフ」「予算」「エディット」「評価」の順で並んでいる。「マップ」は市街全景画面を呼び出すところで、逆に「エディット」では文字通りエディット画面を呼び出すところ。つまり基本の2画面を切り換えるには、かならずこの「ウィンドウ」を経由しないといけないということだ。「予算」は、前のページ

↑住民の評価はシビアだ。税金を上げようものならあっという間に去っていく

市街全景アイコン解説

電力網

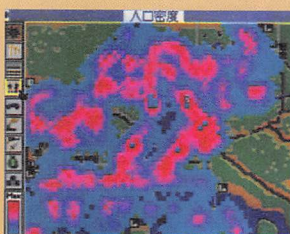
電線の引いてある部分はピンク色で、発電所は緑色の点、電気が供給されている区画は白い点で地図が塗られる。逆に電気が流れていない区画は黒い点で表示される。災害のひとつ「地震」が起こったときは停電が起こりやすい。もし停電になったときは、すみやかに電線を引いてあげること。電気の流れない区画は発展しないぞ。

↑じゃん。電気を大切にね(くどい)

交通網

街中の道路を黒色で、線路はピンク色で塗られる。正しく道が整備されているか、ちゃんと地域同士が連絡されているかを調べてみよう。あまり道路が多いと、今度は逆に自動車によって出される排気ガスが公害を招くおそれもあるので、少しずつ黒(道路)をピンク(鉄道)にしていくように。めざせ鉄道王？

↑いうなれば街の「血液」みたいなもの

人口密度 人口増化率

ここを選択すると小メニューが出て、2種類のどちらかを選ぶことになる。「人口密度」(写真)は刻々と変化する住民の人口密度を色の濃さで表したもので、赤い地区ほど人口密度が高い。「人口増加率」も同じく人口の増減を色の濃さで表示する。停滞した街はまさに真っ青に染まるので、それだけにはしないように。

↑ピンク色に染めあげてしまえ

道路状況

道路の混雑しているところを見つけるのがこのアイコン。赤くなっている場所は渋滞地域で、もはや道路の限界を越えて利用しているということ。そういう場所は即座に線路に変えてしまおう。そのままでは、渋滞は解消されないぞ。それにしても渋滞している自動車のアニメーションってアブラムシの大群のようで、気色悪いよん。

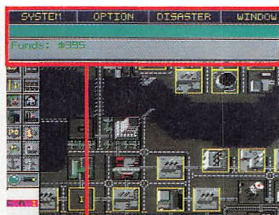
↑大都市にするには渋滞はなくさねば

これがメニュー・バー

SYSTEM　OPTION　DISASTER　WINDOW

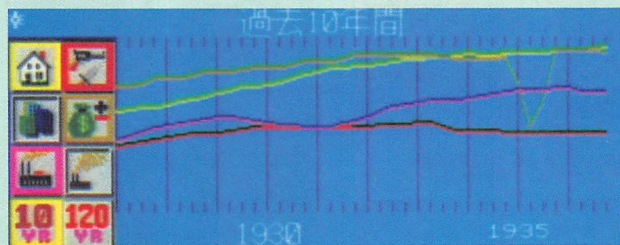
Bono Bono　Jun 1991

Funds: $395

市政予算　街の名　年月

メニューバーの解説その2
SYSTEM システム

じっくりと市政を行う市長さんも、たまには休息が必要。ここではゲームのセーブ・ロードを行うので、疲れたらセーブして寝ちゃおう。ほかにも、あきっぽいユーザーのために街の名前を変えてセーブしたりもできる。突然シナリオがやりたくなったときの「シナリオを選ぶ」コマンドや、挫折して新たな新天地をもとめてしまう「新しい街をつくる」コマンドもある(マップはまた最初から選び直さなくてはいけないけれど)。これはリセットいらずの親切設計ってやつだ。ちなみにPC－98版にあった、自分の街をプリンタを使ってプリントアウトする「ハードコピー」というコマンドは、MSX版ではなくなった。

でのべた予算のウインドウを自分から呼び出すことができる。つまり月単位で税率を増減することもできる(『シムシティー』は月単位で表記がカウントされていく)。おもしろいのが「評価」で、街の世論調査をしてくれるものだ。エディット画面にあった要求グラフのくわしいものと思ってくれ。現在の人口もわかるのでちょくちょく見てみよう。最後の「グラフ」はちょっと変わりダネで、街の過去10年間、もしくは120年間の発展状況を6つの折れ線グラフで表示してくれるというもの。これで街の歩みがわかるのだ。

●街の軌跡をグラフ化してみる

↑左のアイコンを選ぶと、最高6本のグラフが出る。期間も10年と120年の2種類が選べる

メニューバーの解説その3
OPTION オプション

●自動的に整地する
ユニットを置いたり道路を敷いたりするときに、いちいち「ブルドーザー」アイコンを使わなくても建設できるようになる設定。はっきりいってこれは便利。

●予算の自動配分
毎年決める予算を自動調節させて、ウィンドウを自動的に出なくさせる。つまりハンコを押すだけだった予算案を、それすら秘書まかせにしてしまう不精(ぶしょう)な設定。

●現地へ直行
災害が発生したときなど、わが街に大きな事件が発生したときに、自動的にその位置のエディット画面に切り換えてくれる設定。呼ばれたくない事ばかり起きる。

●サウンド
「サウンドあり」「～なし」のどちらかになっている。このゲームにBGMはないが、エディットしたときの効果音やクラクションなどは鳴る。それの有無。

●スピードの設定
ゲーム内の時間の進行スピードを5段階から選べる。最速だとすぐに1年がたってしまう。時間を停止させてじっくり建設することも可能なので、意外と重宝する。

●高速アニメーション
エディット画面内では飛行機や鉄道が移動し、工場の煙がなびいている。この機能を解除すると、そのアニメのスピードが遅くなり、処理速度が上がるぞ。

DISASTER〈災害〉は次頁→

汚染状況

道路にいる自動車の排気ガスや騒音、工場や火力発電所からの煤煙による大気汚染、空港の騒音、港の水質汚染、さらにはスタジアムに来る客のマイカーによる交通渋滞などなど、さまざまな公害の汚染状況を、色分けしたもの。ひどいと街中が真っ赤に染まる。公害に汚染された地域には住民は住みたがらない。

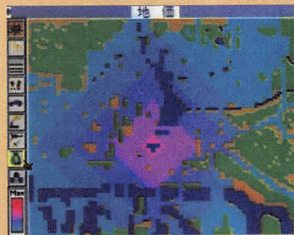
↑これが真紅に染まると怪獣が来るかも

犯罪発生率

スラムなど、悪の温床を見つけることのできる「犯罪発生率分布図」。犯罪発生率は、人口密度・地価・警察署の管轄範囲などから影響を受けていて、犯罪をほうっておくとやっぱり住民は去っていく。ゲーム中「大統領が鎮圧のために軍隊を送るぞ」というメッセージが出たりもするが、ホントに登場はしないらしい。残念。

↑工場地帯やスラムには犯罪が集中する

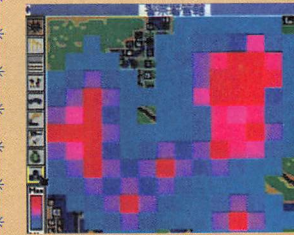
地価

税金の徴収率を決める「地価」の高低を色分けするもの。地価の細かい状態は、エディット画面の虫めがねのアイコンで調査可能だ。地価が安いとスラム化して住民が逃げ出すし、逆にあんまり高いと税金が払えずにやっぱり住民はいなくなる。難しいところ。ちなみに普通にゲームをしたときは、こんなにきれいに色分けされない。

↑わざとリゾート地を作って地上げも可能

警察署管轄 消防署管轄

これも2種類から選択する。中身は似たようなもので、警察署と消防署の管轄範囲をしめしたものだ。どちらの施設も、ただ街の真ん中に置けばいい、というものではない。配置された場所を中心に広がる、一定の大きさの管轄範囲で街を塗りつぶさなくては、街全体の治安は守れない。ただ並んで建てても意味はないぞ。

↑管轄区域を並べて地図を埋めろ

メニューバーの解説 その4

DISASTER

災害

天災は忘れたころにやってくる、というのは常識内でのハナシ。『シムシティー』では好きなときに好きな災害をもたらすことができるのだ。これぞまさに神になった気分。いや悪魔になったというべきか？　とにかく普通の街作りにあきたら、どんな災害もあなたのお好み次第。あなた色に染まります。でも街をメチャメチャにする前にセーブは忘れずにね。

もちろん災害は、プレイヤーの予期しないときにも起こる。そして、ときにはあなたがていねいに育てあげた愛する街を、復興不可能なまでにたたきのめすことも往々にしてあるのだ。そんなのやだ、という人のためにあるのが、メニューの最後に控えている「災害なし」の選択。メガロポリスを目指す人はどうしても災害なしにする傾向があるようだ。でも、あえて災害との戦いにのぞんで欲しい。災害が起こったときの、あの緊迫感がたまらないのだ。これぞ『シムシティー』の醍醐味。

「災害メニュー」で選べる災害は全部で6種類。「メルトダウン」と「難破」の残り2つはなぜか選ぶことができない。どうしても見たい人は、メルトダウンに限り、シナリオモードで体験できるから、そちらを利用するといい。もう二度と見たくなくなるかもよ。

このメニューが出現。どれにする？

メルトダウンはこのモードで選べる

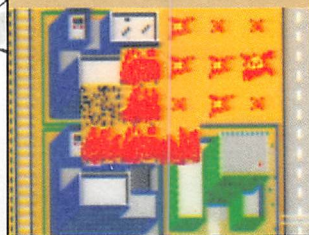
火　災

燃えろ栄光

火災は地図上のドコにでも発生する。突如として燃え上がった炎はその区画を焼け野原にしてしまうし、始めは小さい炎だからといって油断するとどんどん拡大していってあとが恐い。火の手は森林や建物の上ではすぐに燃え広がり、炎の移動できない海、もしくは空き地以外のものを焼きつくす。消火は火災地域が消防署管轄に含まれていれば自然にやってくれるが、それ以外のときは自分で消す。

災害の基本。かわいそうな永沢くん

対策 涙の防火壁

炎はブルドーザーでは消せない。だから炎のまわりにあるものを取り壊して、消えるのを待つしかない。隣接ユニットをブルドーザーでつぶしてしまおう。ユニット中央でボタンを押せばその区画は爆破される。悲しいがそれによりこれ以上の損害をくいとめるのだ。

洪　水

残ったものは地面だけ

海や川のそばに突然青い水流が動き出す。それが洪水だ。火災と同じように少しずつ拡大し、建物を破壊してしまう（津波で流してしまうのか？）。移動した跡には何も残らず、空き地と同じさら地が残される。洪水の場合、火災のような対処法がこれといって存在しない上にすぐに消えたりもしないので、発生したらただ見守るしかない。

公園より空気の浄化に役立つ森林を削られると非常に悲しい。

見た目は地味でもやることは大胆？

対策 海岸をならせ

とにかくまったく予測・予知が不可能の災害なので、起きたら不幸という、まさに天災の洪水。なるべく高価な建物は沿岸部に建てない、というのではあまりにも消極的。ここでウワサ話をひとつ。海岸線の地面をブルドーザーで舗装してやると洪水は起こりにくいみたいだ。

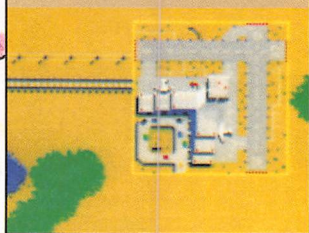
飛　行　機　事　故

降ってわく大惨事

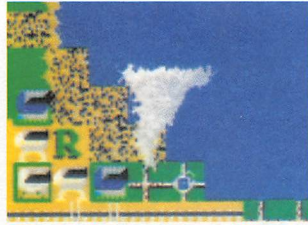
空港を作ると街にヘリや旅客機が飛ぶので見ていて楽しいが、この旅客機がたまに落ちることがある。落ちるとその地点が爆発し、四方に火災が起きるという強力なものだ。これを災害メニューで選ぶと、飛行中の旅客機が爆発する。気分はテロリストだ（あぶない）。空港ができてないときには、わざわざマップの外から旅客機が飛んできて墜落してくれる。何という律儀な機能だろうか。

これが突然爆発する。ヘリとの衝突もある

対策 空港は郊外に

飛行機事故も予測・予知が不可能だと思われるが、対策はなくもない。完全にランダムに飛行している旅客機（ほとんど酔っぱらい運転だ）も、いちばん最初はもちろん飛行場から。都心に飛行場があれば落ちる確率も増す。郊外（マップのはじ）に設置しておけば確率はへるだろう。

竜巻

最強の竜巻旋風

竜巻は、あとでふれる「怪獣」とともに最悪最凶の災害である。これをメニューで選ぶなら必ずセーブしておくこと。竜巻は突然自然発生しマップ上を動きながら通り道すべてのものを破壊していく。飛行機や船も例外ではない。建物の中央を竜巻が通ると、その建物は爆発し、火災も引き起こす。水上に移動しても消えたりはせず、再上陸したりもする。とにかく竜巻から目を離さないことだ。

↑アメリカではかなりメジャーな災害なのだ

対策　神に祈れ

竜巻には回避策はない。とにかく通った後をただちに修復し、とくに停電を防ぐように。あとは「火災」と同じに、爆発しそうな建物は自分の手で破壊しておく。それでせめて火災はくいとめられる。そしてただ祈るしかない。下の写真のようにスレスレでセーフってことも。

怪獣

呼べ！ ウ○○○警備隊

人類の勝手な自然開発と汚染物質の海へのたれ流しが、太古の昔から海底深くで眠っていた恐竜を巨大なモンスターとして蘇らせた／　というもの。公害汚染があまりにもひどいと、海上に突如出現する。上陸すると竜巻並みの破壊力で建物を崩壊させる。またヘリや船ももちろん破壊される。英語表示だとウ○○○警備隊の出動を要請されるが、そんなアイコンもユニットもないので残念無念。

↑やっぱりカメじゃなくてコイツだよな

対策　工場の分散化

本文中でもふれた通り、怪獣は公害が過度に進まない限り、まず出現しない。つまり日頃から公害対策を徹底しておけば、まず大丈夫だろう。公害対策で重要なのは、工場を1か所に固めすぎないことだ。緑と水に面したところに分散させれば汚染や犯罪も減少するはずだ。

地震

マグニチュード9

マグニチュード8〜9の大地震が突如(とつじょ)として襲う。最近ではサンフランシスコの大地震がそうだったように、都市は地震にもろく、建物は崩壊し、各地で火事が発生し、道路は分断され、電線の倒壊により停電が起きる。崩壊した建物のうち中央部分が破損していると、もはや機能しない廃屋と化しているので、取り除いてやるしかなくなる。高級住宅街が一転してスラムとなってしまうこともあるのだ。

↑地震が起きると画面が揺れる

対策　時間よ止まれ

とにかく地震が起きたあとにはいろいろなことがあるので、一度に対処することはできない。そこで使うのがメニューバーの「オプション」にあるスピード設定だ。これで「停止」を選択すれば、じっくりと、ひとつひとつ直していけるというもの。「電力網」も見るといいかも。

災害メニューにないイベント

メルトダウン

出力が大きく公害の心配のない、原子力発電所だが、ここにしか起きない史上最悪の災害がコレだ。突然のサイレンとともに発電所が爆発、火の海となり、そこを中心とした円周上に放射能がまき散らされる。放射能はそれ以降なかなか消えることはなく、開発は当分不可能となる。円周内の地域はスラム化し、地域を分断することだろう。予測・予知は不可能で対策は皆無。出現確率は低いけど。

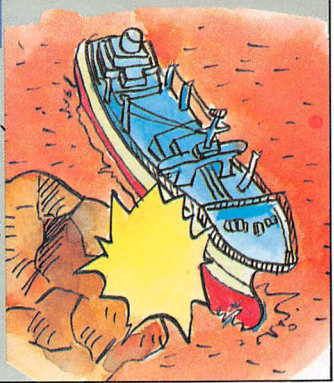
難破

港を設置すると水上には船が往来し、貿易が始まって街の発展に貢献する。しかしその船が航行中に、岸壁や橋に衝突、炎上、沈没することがある。そのためにも橋はなるべく海底トンネル(線路)にしたほうがよい。航路の関係で、難破する地点は決まってくるので、その位置には建物を建てないように注意すればすむので、ほかの災害にくらべると楽なものだろう。では健闘を祈る。

FAN ATTACK

発売になるまでもう少し辛抱してくれ!

BURAI ブライ下巻完結編

Riverhill Soft Inc.

またまた発売日が延びて10月下旬になってしまったのだ。完成度を高めるためとはいえ、この報告は編集部としてもつらいものがある。今回はシステムについての変更点解説をする。

ブラザー工業
☎052-824-2493
10月下旬発売予定

媒体	2DD×6 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	8,800円、6,800円

パッケージ版は8,800円、タケル版は6,800円

MSX·FAN 付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

プレイする前に忘れた記憶を呼びさませ

何度となく発売日が延びて、みんなも待ちくたびれていることだろう。でも、MSX版には特別なオマケがつくことになったんだし、大目にみてあげようね。知っている人も多いだろうけどパッケージ版に付いてくるのはトランプと、そしてもうひとつハヤテとリリアンのイラストが入った特製しおりに正式決定したぞ。そのかわりに他機種版に付いてきたタイトルロゴのシールは付かなくなる。そのほかにもパッケージ版には他機種版で付いていたマップ&アイテム表のポスターも付く予定。じつをいうと98版のものには大きなミスがあったんだけど、それは使わずに、修正されたTOWNS版のものを使うということなので安心だね。あとは、はやる気持ちをおさえて発売を待つばかりになったわけだ。

そこで上巻と下巻ではどこが変わったのかを紹介しておこう。詳しいことはあとで紹介するので、ここではサラッとだけにしておく。

まずはコマンドがアイコンで表示されるようになったこと。そのアイコンは、全部で8種類に分けられて、使いやすさの向上をはかっている。ただ、マウスが使えないことが非常に残念に思う。アイコンを選ぶとウィンドウが開き、そこでアイテムやら特殊能力などを選択するわけだが、ひとつひとつにグラフィックが付いて、見やすくなった。

また、上巻で戦闘シーンといっていたモードが遭遇シーンと呼び名を変えて、大幅に変更された。上巻よりもコマンドを単純化し、操作性がアップしている。

とまあこんな具合なのだが、ここで、上巻を知らない人のためにシナリオを考えた飯島健男氏から上巻と下巻のつながりや、知っておいてほしいことなどを聞いておいたぞ。

⇧懐かしい上巻の画面。残念ながら下巻とのデータ交換はできない。1から育てるのだ

飯島氏のコメント

やはり、『ブライ下巻』における最大の見せ場は、ハヤテとリリアンの関係でしょう。親のかたきと思い込み、名前を偽るリサことリリアン。それでもハヤテに次第に引かれてっちゃいます。それに引き換え、何も考えていないオマヌなハヤテ。ま、この2人の愛の行方が、やっぱり山場でしょうな。

そして、ハヤテの恋敵リーの登場も気になるところ。このリーとハヤテの関係は、シリーズを通して重要な核になるから、ぜひとも見逃さないように。このへんが、ハヤテの正体にも関わってきますんで。

そこで、気になるのはハヤテの父親が誰なのか? 下巻で姿を見せる父君のせいで、ハヤテはさらに波乱の人生を送ることになっちゃうんですよ。

ブライにおいては、ハヤテとビドーが宿敵のように思う人もいるかもしれないけど、あくまでハヤテの宿敵はリーだよ。そのへんをどうかお忘れなく。

そのほか、クークとアレックの関係、プロット兄妹の敵討ち、左京の能力は戻るのか、これらは楽しみなところだね。

なお、9月19日にブライの小説が発売になります。ゲーム中では触れられなかった謎が、次々と明らかに! ぜひ、よんでくだせえ、おねげえします。

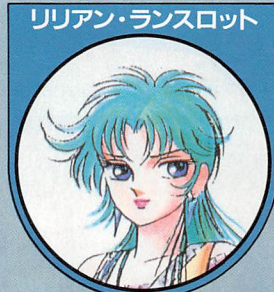
帰ってきた八玉の勇士、野望に燃えるビドーたち

上巻で大活躍した八玉の勇士と、このゲームの諸悪の根源であるビドー・クレラントとそれを取り巻く七獣将たちの紹介だ。あの荒木伸吾氏によってデザインされたキャラクタの魅力に取りつかれた人も多いはず。そのグラフィックだけを見るためにゲームを買ったという話も聞くくらい。開発元のリバーヒルソフトでは原画を盗まれるという事件まで起こったというから困る。熱狂的なファンの仕業(しわざ)ではないかというが、そこまでさせる荒木キャラの魅力とは何なのだろう。じつは編集部員かずちょ池田は荒木氏の大ファンで「美しいからよ♡」というのが理由だそうで、ひそかに使い終わった写真を狙っている。

八玉の勇士

ザン・ハヤテ

本業は海賊で、雷神・邪鬼丸の息子。上巻で母に死なれてしまう。

リリアン・ランスロット

ハヤテのことを父のかたきだと誤解しているため、名前をリサと偽っている。

ゴンザ・プロット

プロット兄妹の兄。気は優しくて力持ち。両親のかたき討ちのために旅をしている。

マイマイ・プロット

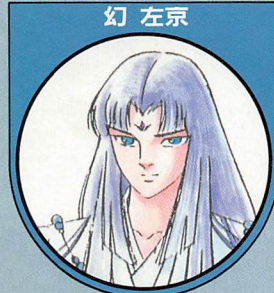
プロット兄妹の妹。これでも15歳というから驚き。愛嬌のある話し方は有名。

アレック・ヘストン

占い師の村の長老。老いてますます盛んとはこの人のようなことを指す。

クーク・ロー・タム

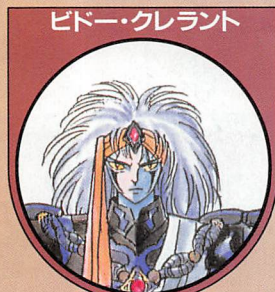
念術の最大奥義・冥府転道を体得するためアレックと旅をつづけている。

幻 左京

彼の正体は竜の一族の頭領で、竜神の化身である。無敵の氷竜でもある。

ロマール・セバスチャン

上巻ではサーカス団に入っていたが、今は婚約者と平和な生活を送っている。

ビドー皇帝と七獣将

ビドー・クレラント

自分の父を殺してまでも野望を達成しようとするとんでもないヤツ。

バルバラ・カレン

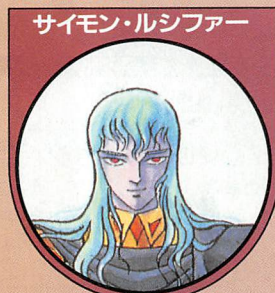
水獣将。最高の水術を会得するために、唯一の使い手、左京を追っている。

ハジャ・周芳

気獣将。大気を自由に操り、異次元空間までも作りだしてしまう恐ろしい男。

ゾルトバ・ジーク

木獣将。プロット兄弟の両親を殺した張本人。残忍非道な性格をしている。

サイモン・ルシファー

天獣将。上巻でハヤテによって吹き飛ばされてしまい、現在は行方不明。

マントス・ゴードン

地獣将。上巻では藍玉の神器を持っていたり、勇士たちを無傷で帰したりした。

ガスロ・輪文斎

火獣将。上巻には登場しなかった2人の美女を配下に持っている。

リー・シャノン

風獣将。過去は謎に包まれているが、リリアンが捜してる初恋の相手らしい。

大幅に変更されたゲームシステム

上巻と下巻ではゲーム画面の配置が変わった。メイン画面がステータス表示部分と入れかわって右から左へ移動。ステータス表示部分はキャラクタの表示を横から縦にし、画面上に表示されるパラメータを少なくした。そして完成したのが下に載せた画面である。これらはすべて余計なものを省き、見やすさを念頭においた変更なのだ。

上巻ではコマンド選択式で行われていたものが、下巻では画面左端にアイコンで表示されるようになった。コマンドを選択するとウィンドウが開く。ここで目につくのが表示されるものひとつひとつにグラフィックが付いていること。工夫の色がうかがえるね。

画面の説明

メイン画面

ツール
ツールを装備したりはずしたり捨てたりする

実行
現在、装備されているものを使う

特殊能力
特殊能力の装備、未装備の決定をする

アイテム
アイテムの所持、消去、未所持の決定をする

防具
防具の装備、未装備、消去の決定をする

隊列変更
パーティーの順番を変更したいときに使う

行動
5種類のなかから選ぶ。行動なしはない

パラメータ
キャラの細かい情報を見たいときに使う

システム
セーブ、ロード、文字速度を変えるときなどに使う

隊列メンバー
現在のパーティーの並び順を表している

精神力の現在値
玉の大きさで現在の状態を知ることができる

体力の現在値
玉の大きさが現在の状態を表している

現在の行動
左にアイコンで表示されているのが現在の行動を表している。何も行動しないというのは下巻ではなくなっている

次のレベルまでの経験値
次のレベルまでの経験値。ただし、ここに表示されるのは現在の行動によって経験値が得られるパラメータのもの

現在の所持金
パーティーの所持金。個人個人でお金を持っているわけではなく、パーティーとして所持している。ムダ使いは禁物ですよ

パラメータの説明

上巻では合計10種類のパラメータがあったのだが、下巻になるとググッと減って半分以下の4種類になった。体力・知力は変わらないが、器用さ・知名度・好奇心・ストレスの値がなくなり、また能力値が精神力と呼び名を変え、新たに技能力という値が加わった。大別すると精神力・体力と知力・技能力にわけることができる。そして、下巻では戦闘でツール(ようするに武器)を使うと体力と精神力が減るので、注意が必要だ。

●精神力

特殊能力、ツールを使うと減る。戦闘でダメージを受けると減る。精神力と体力ともに1のときは戦闘に参加することができない。メンバー全員が参加できないとゲームオーバーになるぞ。

●体力

精神力とまったく同じで、HPが2つのパラメータで存在するのだ。つまり、精神力・体力のどちらかが1になっても片方が2以上ならばいいということ。メンバー全員の状態を注意しておこう。

●知力

ツールや特殊能力を使いこなすための力。必要なレベルに達すると新たな特殊能力を身につけることができる。知力だけを上げても技能力が追いつかないと新たな能力やツールは使いこなせない。

●技能力

知力と全く同じ。付属のデータ表を参照して、ツールや特殊能力の必要レベルを調べておくといい。また、すべてのパラメータは行動によって経験値を得ることができるようになっている。

ウィンドウ画面の説明

画面左側にあるメインコマンドのアイコンを選ぶと表示されるのがウィンドウメニュー。ツールやアイテムなどを選ぶと所持品がグラフィック付きで表示され、とても見やすくなっている。

MSX版は、まだどうなるか正式決定していない部分が多い。写真は98版のもの

行動の説明

上巻にもあった行動はパラメータの減少にともなって1つ少なくなり全5種類。「周囲を観察する」と「本を読みながら歩く」はともに知力の経験値をアップさせるが、後者は読む本によって特殊能力を身につけることもあるオマケ付き。そのキャラの不得意な部分を行動で補っておくといい。

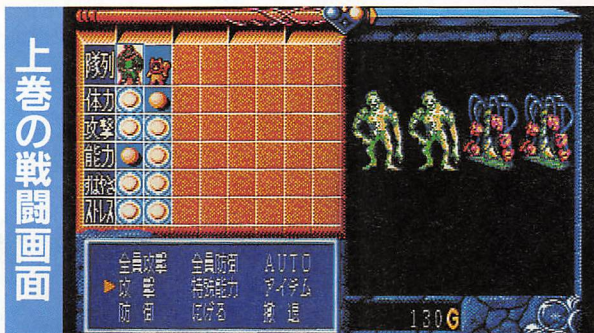
行動	効果
瞑想しながら歩く	精神力アップ
その場駆け足をする	体力アップ
周囲を観察する	知力アップ
技の型を復習する	技能力アップ
本を読みながら歩く	知力アップ＋α

ガラリと変わった遭遇(戦闘)モード

呼び名が変わっただけで何のことはない、ただの戦闘モードのことなのだ、といいたいところだが、下巻では戦闘をしなくてもいい場合がでてきた。それは、普通の人間や、動物などに遭遇したときだ。これらとは戦わずにうまくやり過ごすこともできるようになっている。

上巻に比べるとコマンドが単純化されて、操作がしやすくなっているのはいいが、戦闘画面にいささか迫力がなくなったような気がしなくもない。とはいえ、下巻では特殊能力の攻撃時に鮮やかなグラフィックが表示されたり、プレイヤー側のパーティー全員が画面上に姿を見せるなど、ビジュアル的に変わっている。これで、誰が攻撃しているのか受けているのかが画面上で確認できるようになった。

上巻の戦闘画面

隊列 体力 攻撃 能力 抵抗 ストレス
全員攻撃 全員防御 AUTO
攻撃 特殊能力 アイテム
防御 にげる 撤退
130G

下巻よりも敵キャラが大きくていいね。これでもよかったんじゃないかなあ?

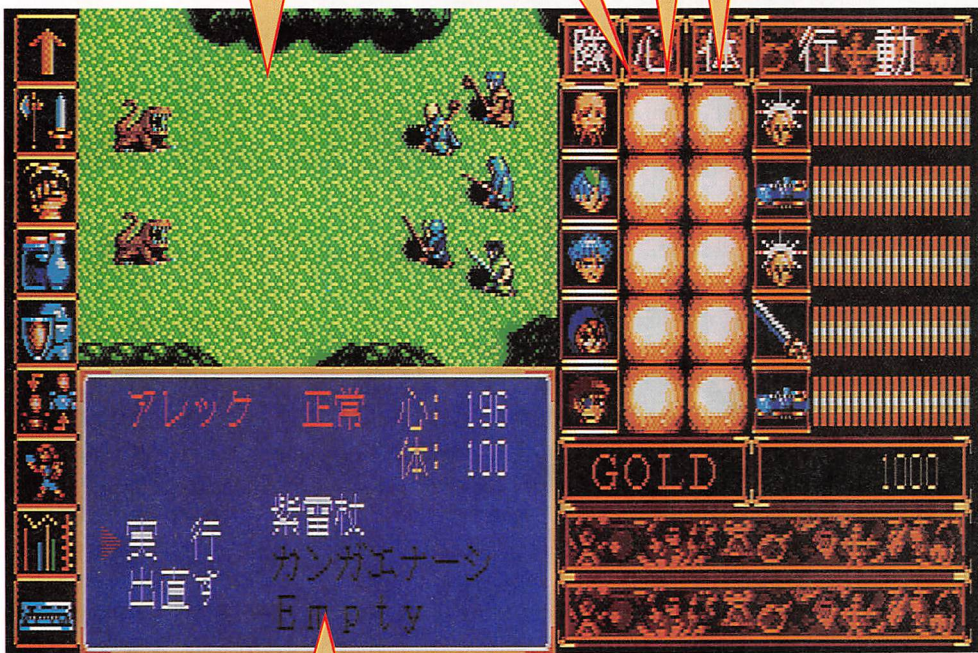
メイン画面

画面に向かって左側が遭遇した相手で、右側が上巻では表示されなかったプレイヤーたち。攻撃をしたあとに画面上に表示される数字はダメージの値だ。

隊列

いちばん上になっているキャラがフィールド上で移動する際のキャラになる。

現在のH.P.

精神力と体力の数値にはいつも注意しておこう。この2つの値が1になってしまうと自動的に遭遇モードからはずされてしまう。

戦闘コマンド

上巻とはうって変わって、全員攻撃、全員防御、AUTOなどのコマンドが姿を消して、個別に指示を与えなければならなくなった。ここで注意をしなければならないのは、1度遭遇モードに入ってしまうと装備の持ち替えができない。(特殊能力もアイテムも)遭遇モードに入る前に装備しておいたものしか使えないので、あらかじめどんなのに遭遇しても対応できるような装備を整えておくこと。また、どうしても攻撃できる装備をしてないときは出直そう。その出直しについてだが、これは「逃げる」と同じと考えてもらってかまわない。はっきりいって100%成功するため、危なくなったらさっさと逃げてしまえるのだ。まず、この下巻の戦闘を一言でいいあらわすと「味方が、いつのまにかいなくなっている」なのだ。ようするに、すぐやられてしまうということ。とにかく最初のうちはものすごく苦労することだろう。とくにハヤテ&リリアンの章ではイヤっていうくらいに痛感することになる。出直すコマンドを多用することにためらいを感じていてはこのゲームをクリアするのは難しい。

わかりにくいかもしれないけど、ダメージを表示してる

特殊能力を使うと、ほれ、こんなふうになるんだぞ

八玉の勇士の守護星一覧

上巻にあった武器との相性度が発展して姿を変えた。が、その内容はまったく一緒といっていい。下巻ではキャラクタそれぞれに守護星が決められていて、それがツールなどにも決められているのだ。両方の守護星が同じだと相性がいいのは当然。その相性は5段階あり、最悪の相性の場合、装備してないのと同じになってしまう。

名作ハイドライドが、かえってきたぞ！

FAN ATTACK

付録ディスクにハイドライドを収録するにあたり、特別にこんなコーナーをもうけてみた。名作をぞんぶんに楽しんでもらうために、攻略はひかえめにしているのでよろしくねん。

MSX FAN 付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

T&E SOFT
販売完了

媒体	3.5 2DD
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	64K
セーブ機能	ディスク／メモリ
価格	6,800円

このスペックは、1985年のもので、現在は完売しています。

アクションRPGの元祖、ハイドライド

知る人ぞ知る『ハイドライド』は昭和59年（1984年）12月、T&E SOFTからPC-8801版でデビューしたフィールド型RPGゲームだ。その後、圧倒的な支持をうけ、その当時主流だったパソコンのほとんどに移植されている。もちろん、われらがMSXにも移植されたのだ。

ハイドライドがデビューした昭和59年当時のRPGといえば、『ウィザードリィ』や、『ブラックオニキス』といった3Dダンジョンタイプが主流だった時代。そんなときに出たこのハイドライドは、パソコンゲーム界に大革命をもたらした。

トップビューといわれる上ナナメからみたフィールド画面、林のなかにキャラクタが入ると下半身が消えるなどの細かい演出効果。ハイドライドは今のアクションRPGの元祖にあたる作品なのだ。

ただし、ハイドライドには、今のアクションRPGに見られる会話というものがない。したがって、最後までいくには、画面の中からヒントを得なければならなかった。アクション性とアドベンチャー要素をたっぷり含んだハイドライドは、おもしろいだの、むずかしいだの、さまざまな意見がとびかったが、当時のパソコン少年をモニタにクギづけにしたゲームということに間違いはない。

さて、このハイドライドがMSXで登場したのは、昭和60年の4月。記念すべき第1作は、MSX1のテープ版であった。価格は4800円。安い……。このときのMSXは、コナミの『イーアルカンフー』などのソフトがはやっていたころだ。

そのあと、MSX2が登場し、同年8月にMSX2版ハイドライドが登場した。これは、MSX2が登場して初のMSX2対応ゲームソフト第1弾となった。ディスク版とテープ版の両方が発売され、ディスク版は6800円、テープ版は4800円。付録ディスクには、このMSX2・ディスク版を収録しているぞ。

そして、同年11月にMSX1用ROM版ハイドライドが登場。価格は5800円。ROM版はデーターレコーダーを持っていないユーザー向けに発売されたため、データのセーブ・ロードがパスワード方式になっている。ハイドライドはパスワードセーブ方式の元祖でもあるのだ。

MSX TAPE版

↑これがMSX用ハイドライド第1号。MSX1にしてこのグラフィックなだけに、買った人もかなりいるはず

MSX ROM版

↑テープ版が遊べない人用に発売されたROM版。パスワードセーブ方式になっている。そのほか、5段階スピード調整つき

MSX2 DISK版

↑MSX2が普及してから欲しがっても、なかなか手に入らなかったMSX2版。今日からこれが遊べるなんて、らっぴー♡

ハイドライド生みの親、内藤さんに聞くウラ話!!

わがMファンの付録ディスクに名作ハイドライドを収録するということで、ハイドライド生みの親にお話をうかがわねば!と、いうことで、T&E SOFTの内藤さんにインタビューしたのだ。わくわく♡

編集部(以下、編) こんにちは。今日はハイドライドについてお聞かせください。

内藤さん(以下、内藤) ハイドライドですね。ばんばん聞いてくださいよ。

編 ではまず最初に、ハイドライドというネーミングはどうやってつけたのですか?

内藤 あの当時、なぜか全天星図を手元に持ってましてね。星座を見てたら、ハイドラという星座と何とかライドという星座があったので、2つくっつけてハイドライドにしたんです。

編 それでは、主人公のジムという名前は?

内藤 ナムコの『ドルアーガの塔』がはやっていまして、ドルアーガの主人公がギルだったから同じ2文字のジムと……。

編 あらら、けっこうかんたんなつけかたしていますね。

内藤 そんなもんですよ。

編 では次に、開発についてお聞きします。苦労した点とかありましたか?

内藤 べつに苦労はなかったですね。あのころは1人1ソフト開発でしたし……。あっそうそう、じつは、ドキッとしたことが1度あったなぁ。

編 えっえっ、なんですか?

内藤 これいっていいのかなぁ。う～ん、もう時効ですよね。じつは、『ドラゴンスレイヤー』と『カレイジアスペルセウス』というゲームが同じ頃でまして。ハイドライドと似たようなゲームだということでビックリしたんですよ。で、実際やってみたんですが、ハイドライドのほうが上だな……フッフッフ、という感じです。立ち止まると体力回復するのはハイドライドだけでしたし……。でも、カタチの似ているゲームなだけに、あのときは、真剣におそれていたなぁ。若い若い。

編 デビューして、かなり長い間売れてましたよね。数はどのくらい売れましたか?

内藤 う～ん、ざっと100万本は売れたんじゃないでしょうか。

編 すごいですね。

内藤 移植した機種が多かったですからね。ファミコンとかも含めて全部で10機種以上はだしましたよ。

編 ありがとうございました。

※実は取材中内藤さんの横に吉川さんもいたんだけど、本人の希望で載せていないのだ。このあと、内藤&吉川の社内漫才が永遠につづくのであった。みんなにも聞かせてあげたい。

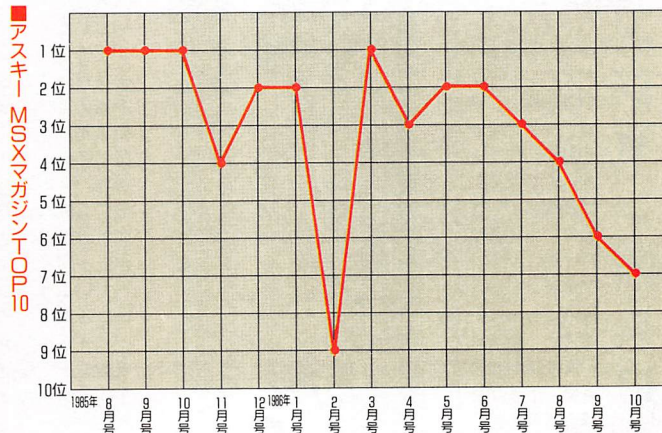
⇧この日も取材班を笑いの世界に誘いこむ内藤さん。ハイドライドの受賞たての前でニコッ

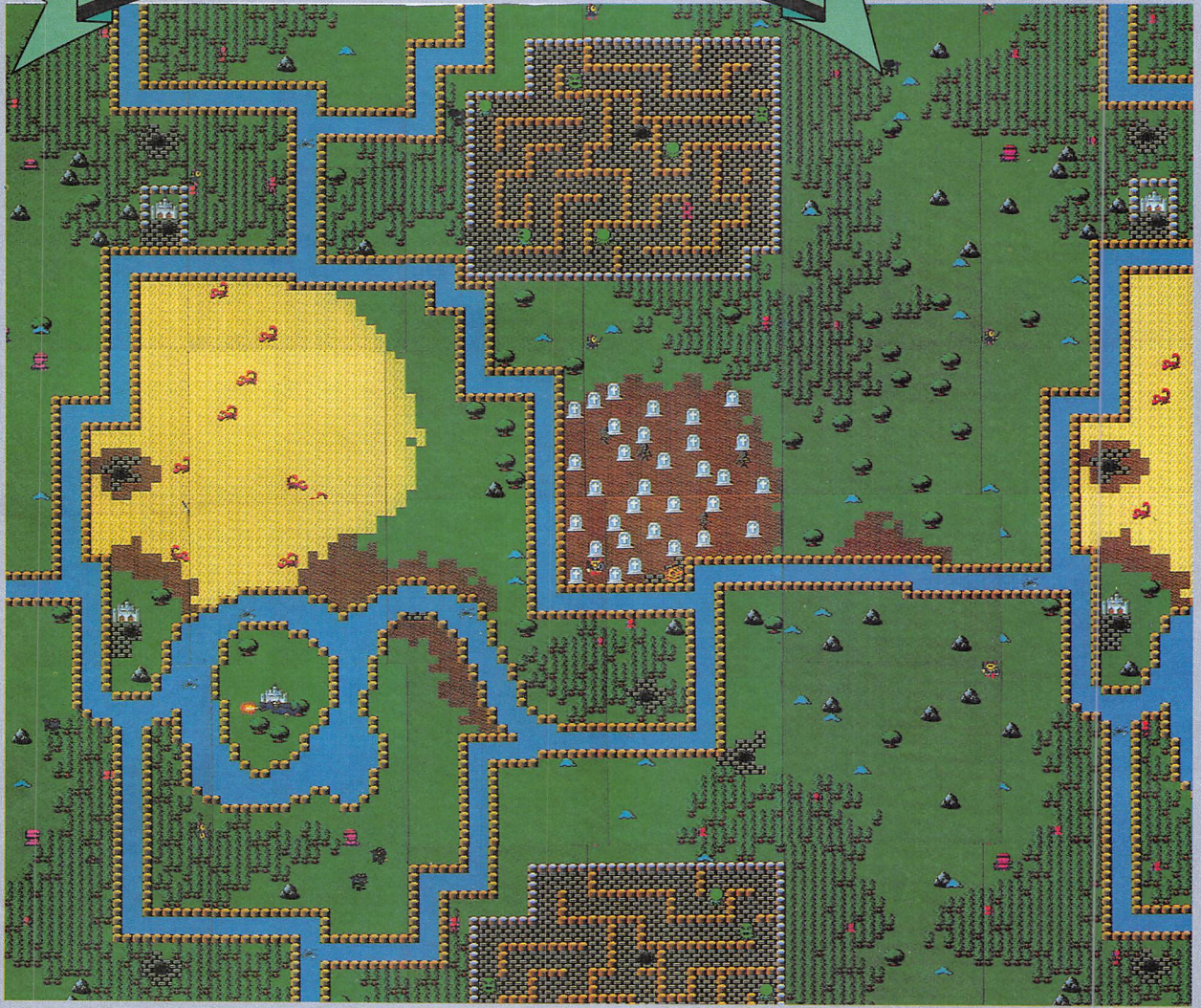
PROFILE

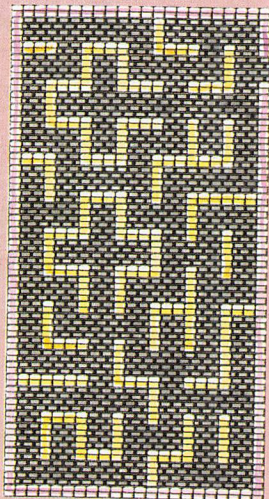
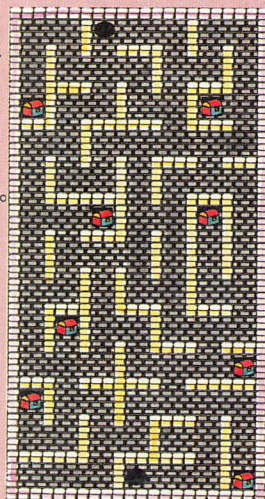
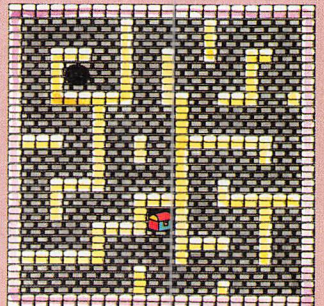
株式会社T&ESOFT 開発部長
内藤 時浩(ないとうときひろ)

昭和38年2月、名古屋市にて生まれる。愛知県立愛知工業高校卒業後、昭和59年2月に㈱T&E SOFTに入社。パソコンに目覚めたのは中学生のとき店頭でさわったベーシックマスターL2がきっかけ。はじめて購入したパソコンは、PC-8001のフルセットだ。

ハイドライド史

ゲーム革命をもたらしたハイドライドは、約1年におよぶほど首位の座をキープしたソフトだ。とにかく1年間もの長い間売れ続けるという背景には、この当時はパソコンが普及しはじめた時期であって、みんなが買いもとめたこと。そして、ハイドライド自体、それまで見たこともないアクションRPGだったことがあげられる。10機種以上も移植されたということも今ではとても考えられない。そして、ハイドライドは、各雑誌社からたくさんの賞も受賞した。昭和61年、ログインベストヒット・ソフトウェア大賞年間総合1位を始め、ポプコム編集部よりグランプリ第2位を受賞したほか、PCマガジンからは、長寿賞というめずらしい賞も受けている。では、MSXはどうだったのだろう。このころMファンはまだなかったので、アスキーのMSXマガジンTOP10で調べてみた。1986年2月号に9位に落ちているのは、テープ版が下火になった結果だが、次の月にROM版がでるとすぐ浮上しているのだ。おそるべし!

フェアリーランド地上全体MAP

フェアリーランドは、上下左右がループしている不思議議な国。位置関係に気をつけよう。

ダンジョンMAP

地上マップにある宝箱をあけ、十字架を取ったらここにきてみよう。ここは、吸血コウモリとバンパイアがいる教会だ。吸血コウモリはなかなか強いので、ぶつからないように下の画面にいってみよう。下の画面に行くと、バンパイアが歩いている。後ろからつついて倒すと、隠されていた宝箱が出現するので、すかさず取って脱出!

地上ダンジョンにある穴に入ると、なんと宝箱の山ではないか! とはいっても、ここにある宝箱のうち、本当の宝が入っている箱は1つのみ。ほかは全部スカなのだ。スカにあたっても死ぬようなことはないので、かたっぱしから調べていこう。ここにいるゴールドアーマーは、なかなか強敵だ。安心してばっかりはいられないぞ。

ここに入ってまっ暗だったら、アイテムのランプを取ってきてないということなので、ランプを見つけてからここにこよう。ここは、ウィスプがうようよしてて、1つの宝箱を守っている。ウィスプはかなり強敵なので、脱出のときも十分注意しよう。

最初はひたすらレベルあげ

スタートと同時に草原のドまんなかにたたずんでいるジムくん。まわりはスライムがうようよしている。彼はまだ弱いので、しばらくはスライム相手に経験値かせぎをしなければ、これからの長い冒険にでられない。

↑はじめはスライムでレベル上げ。ピコピコ、ピシッ! うおっ、くらった!

経験値は、1ぴき1ぴき倒すたびにEXPの黄色いメーターが上がっていくのだ。このメーターがいっぱいになったら1レベルアップして、体力、攻撃力がアップする。

ここでよくあることは、あとちょっとでレベルアップというときに死んでしまうこと。心のなかがあせってしまっておこる失敗。こんなときの対策として、途中Wキーをおして、クイックセーブをしておくことがオススメ。どんなゲームでも、弱いうちは、ムリは禁物ということなのである。

体力回復は草原がいっちばん!

ダメージを受けたら、体力回復をしなければ死んでしまう。体力回復は、じっとしていればいいのだけど、場所によって、回復スピードが違うのだ。いちばん早く回復する場所は草原なので、地上にいるときは、つねに草原で回復することを心がけよう。ゲームを始めてすぐのときは、スタート地点から1画面下の場所がオススメだ。ここは、全部草原のうえに、敵がこない場所なので、安心して回復ができるのだ。

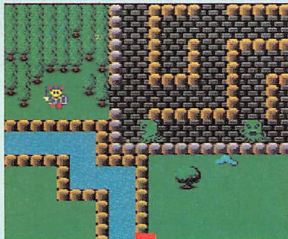
←ここの画面は敵がこない唯一の場所。へんだな、なにかニオウぞ……

↑決戦前にひとやすみ。回復は遅いけどね

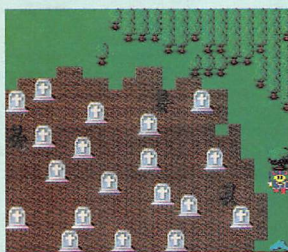
おすすめレベルアップの3ポイント!!

↑ヒーローは、後ろからつつくのだ

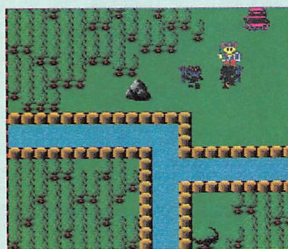
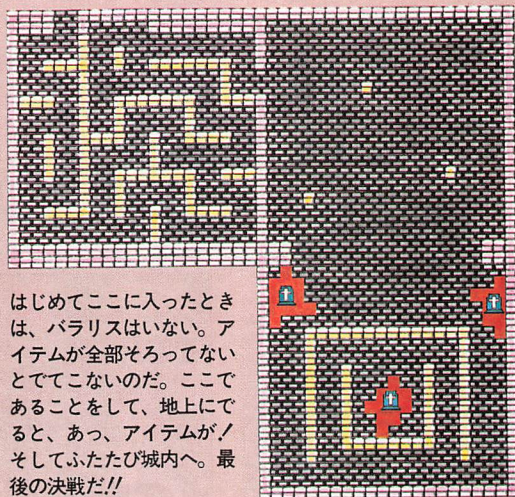
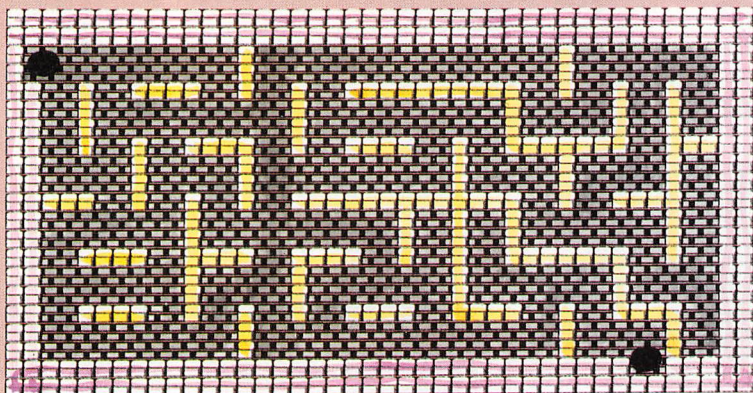
❶地上ダンジョン入口

スライムである程度経験をかせいだなら、つぎは地上ダンジョンの入口がおすすめの場所だ。ダンジョン内にはローパーが歩いているが、この敵は草原にでられないので、なんども草原にでて回復。経験値かせぎには入口付近をとおりさったローパーを後ろからつつくと言う手段をとろう。ローパーの動きをある程度見ていればわかるけど、入口付近を通りすぎたローパーは、1回草原のほうにふり向く。このとき、アタックしちゃうと大ダメージを受けるので、確実に後ろを向いたときにアタックすることがポイント。また、回復の草原には、ときどきスライムがくるので、ヨソ見はしないように!

↑自分がゾンビにならないように注意

❷墓場の横

ローパーを倒しても経験値が入らなくなってしまったら、つぎは墓場の横がポイントだ。写真の位置を見てほしい。この位置で回復し、横を通りすぎたゾンビに向かってアタックをかけるのだ。ただし、ゾンビはへんな動きをするので、ローパーよりはむずかしいぞ。

↑つねにWでセーブをしておこうね

❸バラリス城下広場

川を渡り、バラリス城下広場までこれるようになったときには、スライムがハイパーという化け物になっていることだろう。最後はこのハイパーをターゲットにしよう。ローパーのときと同じく、後ろからつつくのだ。回復は、1画面上にある草原がオススメ。

ここの地下ダンジョンには、2つの秘密がかくされている。じつは、ここには2つのアイテムがあるのだ。あえて公開をしないが、ヒントを教えちゃおう。ポイントとなるのは、ここにいるレディアーマーとゴールドアーマーだ。体力に注意して探してみてね。

はじめてここに入ったときは、バラリスはいない。アイテムが全部そろってないとでてこないのだ。ここであることをして、地上にでると、あっ、アイテムが!そしてふたたび城内へ。最後の決戦だ!!

Princess Maker Club

新装開店!

プリメ倶楽部

いやっほう～、ついに今月から連載記事になりましたよ。いつまでつづくかは神のミソ汁、仏のスープ。みんなからの応援で成り立っていきますんで、ヨロシクね♡

マイクロキャビン
☎0593-51-6482
発売中

媒体	2DD×7 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	PAC/ディスク
価格	14,800円
要、漢字ROM　マウス対応 ターボRの高速モードに対応	

発表! キャラクタ・娘の服装・

★ミス・コンテスト部門

心機一転、担当者のわがままで『プリメ』を題材とした連載コーナーにしてしまいました。みんなに愛される楽しいコーナーにしていきたいと思ってますので、ご意見、ご要望などお待ちしていま～す。

さあて、先月号でお知らせしたようにさっそくコンテストの発表をしようではないか。混戦必死の様相を見せたミスコン部門。そのなかで抜け出したリリスとクラリーノの一騎討ちとなり、憎きナスタナーラが健闘を見せたのは意外だった。

第1位

リリス・ムーン

評 大きなリボンがチャームポイントのリリス。ゲーム中のミス・コンテストでは、あんまり活躍しませんけども、ここではクラリーノとの接戦をモノにして見事に優勝です。そういえばどことなく横山智佐さんに似ているような気がしませんか？ しませんね、ハイ。ではここで優勝の架空コメントをいただいておりますので紹介しておきましょう。「ええ、本当に私が優勝なんですか？ 信じられないです。うれしいなあ、本戦ではいっつもリベさんや、ナスタナーラさんが活躍しちゃって私なんか影が薄かったと思ってたのに。みなさん、応援ありがとうございました!」

↻数あるリリスのイラストのなかでピカイチ。群馬県・夜叉鬼狼くん

第2位

クラリーノ・グラン

評 たったの2票差で涙を飲みました。約1名、熱狂的なファンがいましたが、けっきょく想いは届きませんでした。本人は「チャンスだったのに……」といってました。

↻残念! 千葉県・宗圻安和くん

第3位

ナスタナーラ・キンスキー

評 彼女が3位になるとは思いませんでした。4位は1票差まで追い上げたクレミスでした。「たまにはほかの人に勝ちを譲ってあげなくてはね」とは本人の弁。

↻ナスは嫌い。大阪府・麗亜さん

★武闘会部門

武闘会に出場するキャラを全員見るのがつらかったせいか、それとも魅力的なキャラがいなかったせいか、ほかの部門にくらべて投票数が少なかった。しかし、そのなかでダントツの人気を誇ったジャネットが早くから独走態勢を築き、そのまま優勝! 2位には女性票を集めたマークが入った。

第1位

ジャネット・リン

評 素手で戦う女戦士、気の強そうなコワイ形相でこちらをにらんでいますが、そこがまたいいのでしょう。男性に圧倒的人気で見事な1位を獲得しました。では優勝の架空コメントをどうぞ。「やっりぃ、武闘会での優勝よりも価値ありそうじゃない!」

↻オチャメでいいね。岐阜県・神城玲くん

第2位

マーク・レスター

評 女性を味方につけ票を集めました。本人いわく「女性のみなさん、ありがとう。私のようなものに投票していただいて。感謝いたします」

↻美しいでしゅ! 千葉県・陵弥さん

第3位

シルビー・バルタン

評 どうしてこのようなバケモノがいいのでしょうか。不思議です。まあ世の中には物好きもいますからね。「どうしてあたいが3位なのさ!」

↻こわいでちゅう。群馬県・九龍くん

※漢字ROM不要版は通信販売のみで扱っています。

好きなエンディングコンテスト!

★好きな娘の服装部門

これはたいへんだったあ、何せみんなバラバラなんだもん。確かに好みがわかれるのは予想していたが、ここまでバラバラになるとは思わなかった。いったいどの服装が1位になるのか見当もつかなかった。

評 票がさだまらず、締切り間際まで順位が入れ替わる始末。誰もが1度は見る10歳の春が混戦を制して1位になり、2位には、たった1票差で12歳の夏が入り、同票3位が4種類ありましたが、1枚の見事なイラストによって14歳の春を3位にしました。

↑気に入ったよ 東京都・マサ 斉藤くん

第2位　12才夏　第1位　10才春　第3位　14才春

★好きなエンディング部門

これも服装と同じで意見がわかれると思っていたが、それほどでもなく、意外にあっさりと決着がついた。ただ、3位になったQQ様の写真を公表できないのは残念だ。でも、いまさら隠す必要などないような……。

評 早くから将軍に票が集まりはじめ、そのままゴールイン。2位にはプリンセスよりも難しいんじゃないかと思われる魔法使いが入りました。第3位は、例の最高といわれるものでした。

第1位

↑将軍はカッコイイ！ オレも気に入っている。しかし、プレイヤーの嫁はもっといい

第2位

↑魔法使い系は結構、難しい。それだけにうれしさもひとしお

第3位

↑これはもうノーコメントですよ。魔王でもなんでも倒してくれ

Dr.ささやの健康診断 1

☆先月号でプリンセスにするという目的を達成してしまいましたので、今月からは健康診断と題して新たにお送りいたします。ところで、みなさんどうですか？ プリンセスにすることができましたでしょうか。おそらく、あまりにも一生懸命に子育てに励みすぎて、プリンセスを飛び越してしまった人もいることでしょう。また、運良く「プレイヤーの嫁」になれた人や「孤児院の先生」になれた人もいることでしょう。そして、偶然の産物でMSX版必殺のとんでもない「××の？」になれた人もいるんじゃないでしょうか。今回はそんなエンディングについてのお話しをします。

●娘のパラメータにばかりに気をとられてプレイすると、ゲームのおもしろみが半減してしまう恐れがありますので、こちらとしても気をつけなくてはいけないのですが、何回も同じエンディングになってしまうという報告をよく見かけるので、その人たちになんとか手助けをしてあげたいと思い、どうすればたくさんのエンディングを見ることができるのかをお教えしていきましょう。

▲まず、1番重要なのはさんざんいってきている評価です。最初にこれが高いか低いかで判断がくだされます。次にパラメータでどの値が1番高いかによって左右されます。ここで魔法使い系のエンディングになるためにはほかに条件が必要になってきます。魔法使いというんですから頭がよくて、魔法が使えなくては話にならないでしょう。あとは実戦でいかに経験を積んでいるかにかかっています。以上のようなことを頭においてプレイすればだいたいのエンディングはOKでしょう。肝心なのを忘れてませんかって？ しょうがないですねえ、先月号でだいぶヒントをあげたと思ったんですけど。もう少しくわしくお教えしましょう。

■孤児院の先生に必要なのは根性と、博士と呼ばれるくらいの知力が必要になります。また、モラルがない人はなれないでしょう。次にプレイヤーの嫁はプリンセスと同じくらいの評価と上位3要素が○力・○品・○気であることです。残るひとつは上位2つ、下位2つが……。

Dr.ささやの健康診断 2

漢字ROMがない人にはとってもうれしい漢字ROM不要版。では実際にどこが違うのでしょうか。以下に変更点のわかる写真を3点ほど載せておきました。具体的にいいますと、メッセージに使われる漢字の数が減ったこと。そのぶんディスクアクセスの回数が少々増えたことなどしかありません。これなら安心してプレイできますね。

↑これは普通の市販バージョンのもの。よく見といてね

↑上のヤツの漢字ROMなしバージョンのメッセージだ

↑どこが違うかわかるかな？　ちょっと読みにくいところがあるね

▼編集部員のご意見コーナー
今月からプリメにかかわった編集部員にコメントをもらうことにした。以前に登場した人はつまんないだろうから、家でこっそりやっていたCGコンテスト担当の「あじすあべば福田」に聞いてみることにした。
●強いて文句をつけるとしたら娘のグラフィック。なんかソリが入っているみたいでヤダ。それとディスクアクセスが多いのと、どうせなら全メッセージをしゃべらせてほしかった。ロパクするとか、目をパチパチさせるとか、グラフィックも変化がほしかったかな？　あとミュージックモードはどうしても付けてほしかった。曲がいいだけに残念。こんなに文句をいってるけど実はエラく燃えたのだ。

★子育て自慢の広場だよ〜ん

京都府 坂本久門くん ?歳

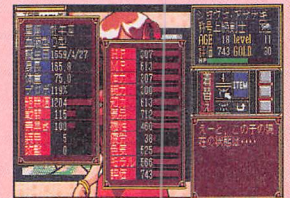
●娘の名前：ヒルデガルト・マリーンドルフ
●娘の未来：プレイヤーの嫁+たくさん

※彼は合計31種類ものエンディングが入ったディスクを送ってくれた。普通にセーブしたものでは1枚のディスクに納まらないので、FMPACを使ってSRAMからディスクにコピーをして送ってきたのだ。そのなかにはMSX版オリジナルのひとつプレイヤーの嫁のデータが入っているではないか。このデータを参考にすればみんなの娘も自分の嫁にできるぞ。しかし、31種類も送ってくるとは。(さ)

↑見える？　わかったらもうけもの

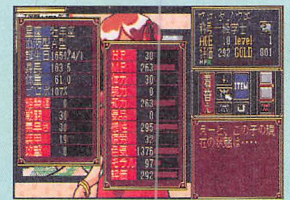
神奈川県 飯野理恵子さん 19歳

●娘の名前：ショウコ・アサナギ
●娘の未来：上級貴族の嫁

私は文武両道の娘にしようとおもい、11歳〜18歳までを大きく3つに分けて、それぞれに目標を決めて育てました。11歳〜13歳は武道に力を入れ、ついでにお金も貯めて13歳で博士になりました。14・15歳は色気を身につけさせ、400以上にしました。16歳〜18歳は気品をみっちりたたき込み、ミスコンで勝つための教育をしました。そして、笑顔のステキな名門貴族の御曹司と結婚したのでした。

↑女性のプレイヤーでも父親気分？

鹿児島県 田之上和人くん 20歳

●娘の名前：マコ・タノウエほか
●娘の未来：いろいろ

最初に14歳までは普通に育て、1度セーブして、そこからいろいろなエンディングに発展させました。プリンセス、錬金術士、上級尼僧、アカデミー総裁、司祭、売春婦、貴族の側室などです。もう1枚のディスクのほうには姉のものも一緒に入ってます。名前はアッチャンで「BUCK-TICK」のメンバーの名前を借りてます。高級娼婦、長寿、酒屋の娘などです。途中から育てる方法は使えますよ。

↑姉弟仲良くガンバっておくれ

大阪府 ちづかの弟くん 15歳

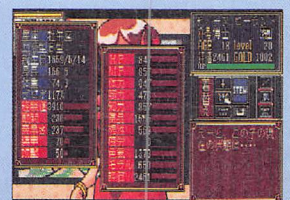
●娘の名前：リョーコ・サカモト
●娘の未来：プリンセス

1回目に上級貴族の嫁にしたので2回目はパワフルウーマンにしようと決意した私は娘を宿屋、木こり、武芸で鍛錬させ、最初の武闘会で準決勝まで進出した。14歳のころには剣聖になり、4年連続優勝を飾っていた。そのとき「今から知力・気品・色気を上げたらどうなるだろう？」と考え、即実行。そしてミスコンに出場させ、あっさり優勝。運命の日を迎え、娘はプリンセスとなった。

↑一緒に送ってきたCG。うま〜い！

神奈川県 小川裕くん 20歳

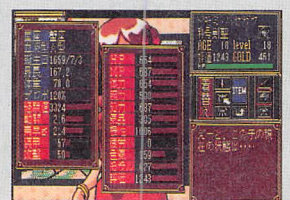
●娘の名前：ティーヌ・ローランド
●娘の未来：例のアレよ

※60枚にも及ぶ子育て日記物語を送りつけてきた強者の彼。とてもじゃないが掲載できない。どうしてくれようか。しかし、このまま闇に葬るには惜しいので紹介だけしておく。この物語は2人でミルクを飲んでいるところから始まる。このあと延々と子育ての内容が記載され、運命の日を迎える。その後の話も考えられており、結構おもしろい。ただ、娘の言葉づかいが少しおかしいと思う。(さ)

↑キミには感服しましたよ、ハイ

神奈川県 都桃さん 15歳

●娘の名前：トモミ・ハセガワ
●娘の未来：この娘もアレです

初プレイでQQ様になりました。当然、武者修行で元気でたくましい娘に育て、1度の病気も不良もなく武闘会で何回も優勝し、剣聖であり博士でもあるというスーパーガールになりました。

※そんなことよりも彼女は自分で作詩・作曲したプリメの歌を自分で歌っているテープを同封してきた。さっそく聴いてみる。う゛、本当に歌ってる。編集部で聴いたのだが評判はまあまあだった。(さ)

↑歌入りテープにはまいりました

憩いの広場

★イラストの広場で〜す

いやあ、競争率が低いといったらこんなにたくさんのイラストが送られてきた。全部採用はムリだけど採用数が多いから競争率はまだ低いぞ。これからもどこぞやのよりも大きく載せていくよ。それと掲載される作品は発売日の約40日位前に届いてないと次号へ繰越しになるので覚えておいてくれ。

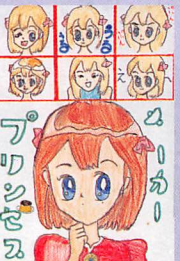
←編集部員おさだの愛機はDio(福岡県・Dio SRくん)

←編集部員KATANA&私ささやのお気に入り。かわいいじゃないの(東京都・魔帆呂さん)

←気品はいるだろう。武闘派ならいいけど。カントリーなイラスト(岩手県・テクノデリックくん)

←きゃあ、きゃあ、娘どアップだよお。こんなふうに見つめられたら……♡(宮城県・綴喜終さん)

←いい感じね。頭に本なんか乗っけてさあ、効果あんのかなあ(東京都・ちんじゃお・ろおすさん)

←うぎゃあ、ついにきたナディアのイラスト(福岡県・石井誠司くん)

←かわいい!! 12歳の子の作品。住所を書いてね(東京都・にゃんちゃん)

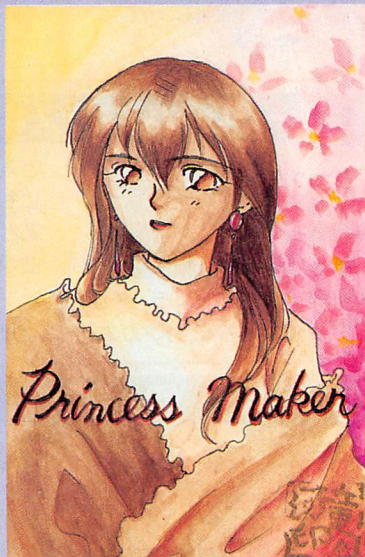
←うう、描き方が美樹本晴彦さまに似ている!!(千葉県・白石国貴くん)

←ちゅう、この色使いがいいんだよ(茨城県・ポケット三等兵くん)

←笑顔がステキだね。キミは確か来年も受験だろ? がんばってね(神奈川県・柴田頑馬さん)

←いいなあ、サイコー!! イヤラしくなくていい。(福島県・SHICHYOKAKUくん)

←迫力満点いうことなし。この調子で頼みます(東京都・とりボールさん)

↑うう、ハラがいたい〜!! 宮崎先生にあやまらなくちゃ(鹿児島県・阿呆くん)

↑うっわ〜、ビビった、うますぎる! これは負けらんない、来月はオレも描く!(愛知県・河童印さん)

Dr.ささやの控え室です

◉今月もあとこのコーナーを残すのみ、疲れたでちゅう(ヤバイまちがえた!)。新装開店しましたがどうでしたか? そんなに変わったところなんてないけどね。そうそう、子育て自慢のコーナーさあ、もっと大きくスペースとらないとあれっぽっちの文章量じゃおもしろくないよね。さて、どうしようか。

◆今度はイラストに変わって子育て自慢の投稿者が減った。8月号できちんと募集をしなかったせいかなあ。でも今月号の子育て自慢はスゴイやつが多かった。ほかにもスゴイのはいるんだけど、スペースが……。それは来月号から順に紹介していく予定。イラストコーナーは大盛況。これからもドシドシ送ってきてね。しかし、栃木県・ぷるるん、キサマはおはこんなんぞに投稿しおってからに、ゆるせん。よって命令する。この本の発売日から1週間以内にイラストを送ってくるように。いいな。

♠7月15日、送られてきたアンケートハガキを読んでいた。質問箱へ送られてくるものを見つけるためだ。そのとき1枚のハガキに目が止まった。そいつは娘を「××の?」にしたというではないか。「このエンディングはなんちゃ〜! 親をなめくさりおって、ただですむと思うなよ!!」と書いてある。宮城県・黒沢謙一くん、キミのことだ。オレが確認しているなかでは、まだ彼しかいないのだ。せっかくなんだからディスクを送ってくれればよかったのに。彼より早かった、僕も私もなったよ、という人はすぐに教えてくれ。

♥当コーナーはみなさんのお便りを募集しています。現在募集中のものは以下の通りです。

▶イラスト(年齢を書いてね)
▶子育て自慢(要、最終日にセーブしたディスク。キミの年齢)
▶ご意見、ご感想

今月は新たに、「最強の娘コンテスト」の募集を行います。判定基準は経験値。改造なんかすんなよ。優勝者にはプリメのCDとMファンテレカのセットを。最終日にセーブしたディスクを下の宛て先まで。締切は10月1日必着。発表は12月号です。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM MSX・FAN編集部
「プリメのコーナー」係まで

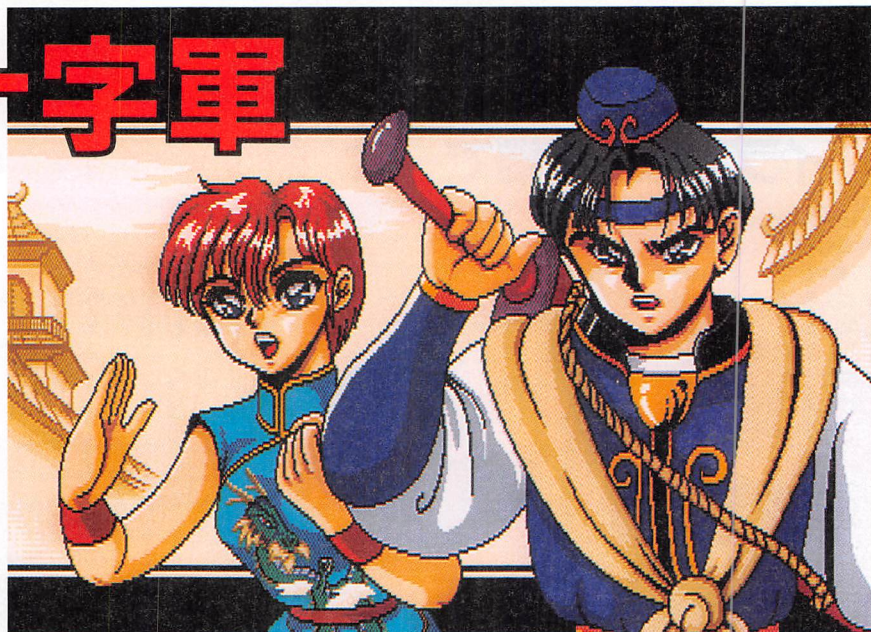
今月のプレゼント

今月のゲームプレゼントはなし。テレカはちんねん、岩崎聡宗、田中博樹、Work's。通り抜けの賞金はもとき、宮崎忍、H・F、池田真希、中間不連士と友立網吾と飯谷津田笛朗、もっちんの6人に。

ゲーム十字軍

CONTENTS

➜P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

岡山県・ちんねん

ゲームのぞき穴

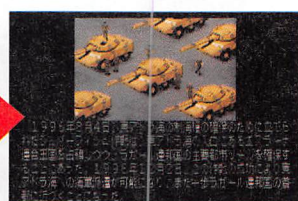
キャンペーン版大戦略Ⅱ

インチキ！　キャンペーンゲーム勝ちぬき技！

キャンペーンゲームで、10ターンまでふつうにプレイし、10ターンの敵のフェイズになったらAボタンを押しつづける。すると設定メニューが出るので、無条件降伏を選ぶと敵は降伏してしまう。また、敵が複数ある場合は、１国を降伏させるとバグってしまうので、すべて降伏させてしまおう。

（鹿児島県／岩崎聡宗・19歳）

⬆まずは敵のフェイズ中に設定メニューを出し、無条件降伏を選ぶ

⬆すべての敵国を降伏させてしまおう。後ろめたさのあいまった快感が全身をかけぬける

⬆あっというまにクリア！　どうしても勝てないときのウサ晴らしにどうぞ

スーパーバトルスキンパニック

びっくり！　ミュージックモードがあったぞ

まず、NEWGAMEを選んで名前入力画面にしよう。そして、名前のかわりに「オンガク」と入力して、カーソルをオワリにもっていくだけでOKです。あとは、オワリを押すたびに、曲が変わっていきます。

（愛媛県／田中博樹・16歳）

☆持っている人は「らっき～」。

⬆バトスキの曲って、けっこうよくできていたりするんだよね

伊忍道

いまさらながら、遊技場で得するウル技だぜ

最初の１回しか成功しないようですがルーレットを止めるときに（K）を押しておくとボーナス目が連続で出るので魔方陣をすべてマークして最高の当たり役が楽勝ででます。

（京都府／北村茂勝・16歳）

☆編集部では確認するヒマがなかったので、だれか確認して～。

⬆編集部には直前のデータとかがなかったのでこれはふつうの画面

通り抜けできます

質問はQ係へ。答えはハガキに黒ペンなどではっきりと。答えの採用者には掲載号発売日の2～3か月後に賞金が支払われる。

シャロム

Q 水脈が見つからず、ラーナにも会えない……。

A 静岡県・もとき

シャロム の 通り抜けできます

1) 生き倒れの少年サウルに会う。
「話しかける」「見る」「調べる」「何かする(かんがえる・かんがえる・わけをきく)」
「話しかける」「話しかける」
2) リセット地方のアーサの所へ行く。
(畑の真中以外の所で)「見る」(畑の真中で)「調べる(はたけ)」
「取る(はたけの土)」
3) サウルの所へ戻る。
(この画面の左から3 下から3 の所で)「使う(はたけの土)」
すると水脈が見つかります。それからサウルに話しかけると、家へ招いてくれます。そこにいるクリスをなぐって話しかけると、ラーナの居場所を教えてくれます。実は この せいだったんですね。
4) デッドロック地方のアレクの所へ行く。その右にある砂漠を2画面すすもう。
(その砂漠内で)「調べる」「調べる」(アレクの所へ戻ってアレクに向かって)
「話しかける」「見せる(オノ)」「わたす(オノ)」(アレクからはなれて画面内で)
「調べる」(アレクに向かって)「取る」(画面中央の木に向かって)「使う(オノ)」
「調べる」
あとは、南へ南へひたすら進めばいいわけです。

このゲームで行きづまってしまった時は、最初からやり直す事をおすすめします。意外な発見があると思います。
最後に大ヒント!
「ラーナに妖術をかけられている最中に『見る』!!」
それでは、がんばって下さい。

もとき

カサブランカに愛を

Q 序盤で廃屋に入れず、機械にも乗れないんです。

A 福島県・宮崎忍

「カサブランカに愛を」のAです。

- まず、博士の家の南西に植木屋さんがありますよね。彼に「わたす とけい」します。すると、お礼に花をくれるんですが、これで喜んではいけません。さらに彼に「わたす はな」とすると、時計を返してくれ、花もくれるんです。(花は、後に必要になります。難しいので言ってしまうと、どうしてもどこかの家からでれない時、花をわたして そのスキにでてくるんです。)
- 廃屋に入るには、あなたの考えるとおり、釘抜きが必要です。これは、博士の部屋から裏庭に出て、「みる うらにわ」すると、道具箱がみつかるので、その中をしらべるとあります。これを「つかって」廃屋の中に入ります。そこではお酒が手に入ります。
- そして、機械に入る方法ですが、博士の家の前でノックするとレイノルズがでてきますね。そこで「みせろ さけ」を3回くりかえします。するとレイノルズが酒を受けとりますね。これで機械に入れます。入る前に「あわせろ だいある」で8桁の数字…あの新聞をみればすぐわかります。そして入ったら「いれろ すいっち」。
- 「よむ ほん」も、やっておいてくださいね。

本当にこのゲームは難しいですよね。まだ難関はあるけど、とりあえずこれでがんばってみて下さい!

ブライ上巻

Q リリアンの最強の武器とハヤテ、ゴンザ、ロマールの最強のタテが見つからない。どこにあるのか教えてほしい。場所とかも図とかで示してくれるとうれしいな。

A 北海道・H. F

8月号の「ブライ上巻」の質問にお答えします

- まず、ハヤテ・ゴンザ・ロマールの最強の盾「ポセイドンシールド」は、Aキャラのオクトパスを倒した時の戦利品で手に入る確率は5%です。
- 次にリリアンの最強の武器「ブラックローズウィップ」ですが、これもAキャラのメデューサを倒した時の戦利品で手に入る確率は5%です。ただし、リリアンは「ブラックローズウィップ」と同じ攻撃力の「ビームソード」とも相性が5なので、そちらを使う方が簡単です。

by H.F

A 山口県・池田真裕

ブライ上巻(8月号)
最強の武器と盾です。

- リリアンの武器、これって、「ブラックローズ・ウィップ」ですよね。これは、Aキャラの「メデューサ」を倒せば、まれに手にはいるのです。
- ハヤテ・ゴンザ・ロマール最強の盾、「ポセイドン・シールド」は、これもAキャラである「オクトパス」を倒せば手に入るのですよ。

☆でもこの2つは、どちらも手に入る確率は5%以下なんですよ。あと、「メデューサ」はザイアス大陸北東の森、「オクトパス」は海岸沿いに出ます。

MFAN 6月号にのってたやつ
「ブライ上巻 八玉の勇士の旅たち(ブライ仏編集部)」参照。

魔導物語1·2·3

Q 最後のミノタウロスが倒せません。いくら攻撃しても回復してしまい、大打撃をくらって死んでしまいます。特別なアイテムが必要なのでしょうか？ 教えてください。

A 東京都・中間不連土と友立網吾と飯谷津田笛朗

魔道物語3 のお答え
—— ミノタウロスの倒し方 ——

[準備] まず、回復アイテムを十分に用意しておくこと(いくつ使ったか忘れたけど、とにかく持てるだけ持っていればよい)。もちろん、ミノタウロスの部屋に入る直前に、体力・魔力とも満タンにしておきます。
[実戦] 戦闘が始まったら、ミノタウロスが何をしてこようと相手にせずに、ひたすら「ダイヤキュート」を唱え続けます。そして、あと1～3回攻撃をくらったらやられるというところで、「ばよえ～ん」を使います(実際には「ばばばばばばばばばばばよえ～ん」となる)。体力はその次のターンで回復して下さい。
[仕上げ] こうしておけば、ミノタウロスは自分自身の攻撃でへろへろになってしまうので、時々体力を回復しながら「ファファファファイヤー」や「アアアアイス」で攻め続ければ、そのうち倒せます。
[補足] ミノタウロスの体力回復は「知力とひきかえたイチゴ」という設定だから、「ダムド」で脳みそズーにしてしまったらどうでしょう。でも、効果なかったような気もするなあ。

お答え：中間不連土と友立網吾と飯谷津田笛朗

 大阪府・もっちん

『魔導物語1-2-3』のミノタウロスの倒し方です。

- まず始めに、特別なアイテムは必要ありませんが、敵の攻撃を無力化するアイテム(ようせい・ゾンビのはらわた)がないとツライと思います。

① まず、「ダイアキュート」を2～3回続けてかけた後に、「ひ～どん」をかけます。そしてうまくミノタウロスを眠らせることが出来たら、また「ダイアキュート」をかけるだけかけて攻撃すれば、1発で即、(ノックアウト)です!!
＊目を覚ました後での攻撃でも大丈夫だと思いますが、眠っている間に攻撃した方がいっそう確実です。(眠っている時の方が与えるダメージがはるかに大きいので)

② もう一つの方法(?)はカーバンクルに攻撃させることです。カーバンクルはどんな敵でも「ピンチ」の時は1段階、「絶好調」の時は2段階、相手の体力の状態を下げます。
つまり
(普通) → (やけくそ) → (ふらふら) → (もうたおれそう)
ただしここだけは2段階必要!
というような感じにです

☆ 最後に、これらの方法は失敗することがあります。(カーバンクルがおたおたしたりした時など)が、きっと倒せますので、がんばってクリアしてくださいネ!!

ぐーぐー
カーバンクルだ!!

BY もっちん

「だいあきゅーと」とか「あいす」などとよくしゃべる『魔導物語1・2・3』

教えてください

Q 購入してかれこれ3か月以上たっているにもかかわらず『戦国ソーサリアン』が解けないままでいます。第5章「徳川家康の章」で黒い宝石が見つからないのです。3つの短歌がヒントであることは政四郎から聞いたのですが、あちこち歩きまわってもまったく進展がありません。誰かよきアドバイスをお願いします。この謎のおかげで『ピラミッドソーサリアン』のほうをやる気になりません。

(広島県／本山友則・18歳)

Q 『幻影都市』の生体研究所でヤマのいるところがわかりません。もう3か月も行き詰まっています。どうぞよろしくお願いします。

(埼玉県／田渕博隆・10歳)

Q 毎月かかさずMファンを購入しています。最近になって通り抜けできますが新しい形で再開されたのを知り、質問します。バーディーソフトから発売された『ピアス』で川田が殺されたあとにマスターから渡された広田静香の住所が書いてあるというメッセージの暗号が解けずに困っています。地名で思いつく場所はすべて入力しましたがダメでした。広田静香の住所とメッセージの解読の仕方を教えてください。

(長野県／横川進治・?歳)

Q 『スーパー・トリトーン』が解けないのだ。たぶん5つの薬がくさいと思うのですが……。ちなみに今まで見つけたアイテムは薬(ピンク・赤・緑・黄・?)、赤い丸い玉、黄色のかぎ、指輪(赤・青)、ベル、十字架、タテ(緑・青)、バイブル、王冠、キャンドル、ネックレスです。また、今いるのは真っ暗な墓場です。どうかなにとぞこの難問を解いてくだされー。乱文乱筆、用件のみですみません。

(岐阜県／水谷雅人・?歳)

新コーナータイトル未定

9月号のフォロー　9月号で紹介した『プリンセスメーカー』のウル技「根性とモラルを好きなだけ上げる技」は初期ロットではできないことがわかりました。発売日から、2週間以内に買った人はできない可能性が高いので注意してください。

つぎは『キャンペーン版大戦略Ⅱ』のユニットトーナメント→

オレにも読ませろ／

オレにもいわせろと次のページで出てきた難しいと思われる漢字の読み方を書いていくぞ。于禁(うきん)・楽進(がくしん)・伍子胥(ごししょ)

歴史の散歩道 キャンペーン版大戦略II ユニットトーナメント

全国ウン千万(?)の大戦略ファンが待ちに待った、大戦略のイベント、今ついに開催！

時代はついに大戦略へ！

連載開始以来、一貫して光栄の歴史SLGを取り上げてきた当コーナー。一部では光栄から何かもらってるんじゃないかというウワサもあったくらい。

もっとも、こちらとしては別に光栄のゲームに限っていたわけではなかったのだが、歴史SLGというと、他にゲームがないので、必然的にそうなってしまっていた。

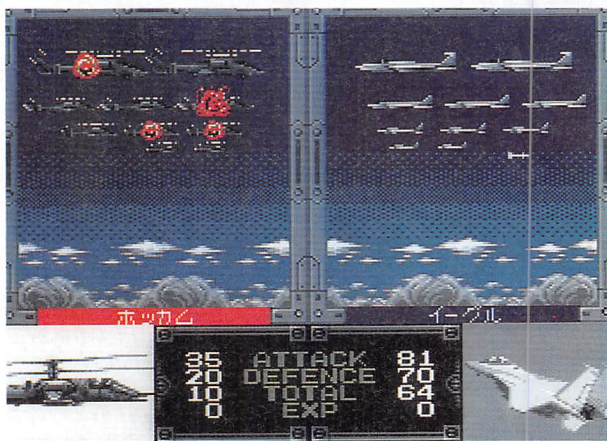
ところがである、

デスク編集部F「今回は趣向を変えて、大戦略IIでイベントをやろうか」

担当ファジー鈴木「え、でも大戦略ってウォーSLGで、歴史モノじゃないじゃないですか」

F「な〜に、大戦略だって立派な歴史モノじゃん、現代の」

フ「……」

というわけで、多少不可解な点はあるものの、ここについに今までの慣例を打ち破って、ウォーSLG「キャンペーン版大戦略II」をとりあげることにする。舞台を現代に移して、壮絶なバトルが繰り広げられるぞ／

⮊現代戦を扱うのは、当コーナー初めて(担当が苦手なせい?)。やはり現代戦といったら何といっても大戦略だよね

最強軍を目指せ！ 参加軍募集！

さて、今回のイベント「ユニットトーナメント」だが、基本的には両軍のユニットを順番に1対1で戦わせ、どちらかが全滅するまで続けるというおなじみのスタイル。まあいってみれば、一騎討ちトーナメント団体戦の大戦略版というところ。

しかし、今回は勝ち残ったユニットはそのまま相手の次のユニットと勝負をする。つまり勝ち抜き戦の要領だ。うまくすれば1つのユニットで相手のユニットを2つも3つもやっつけることができる。これによって戦いがよりエキサイティングに／

その他くわしいルールは右の表を参照のこと。

それでは、問題の軍の編成についてだが、5つのユニットを次ページからの表のなかからデータを参考に選んでくれ。武装が2種類(武装1・2および武装3・4)ある航空機ユニットはどちらか1種類だけを選ぶこと。また、同一のユニットを選んだり、指定の金額を超えたりしてもいけないぞ。

大戦略にはユニット同士の相性というものがあって、例えばAというユニットはBには強いがCには弱く、そのCはBに弱いといったように、かならず天敵があってすべてにおいて強力な最強のユニットというものは存在しない。そのため、選ぶユニットもさることながら、戦闘順も重要になってくるだろう。

参加方法は、ハガキに自分の選んだ5つのユニットとその対戦順、軍の名前(あまり長すぎるものは不可)を明記して、歴史の散歩道「史上最大の作戦・宣戦布告」係までふるって応募してほしい。1人8つの軍まで参加可能だ。

優勝者および準優勝者には例によってゲームをプレゼント。締め切りは10月8日必着。1月情報号から戦いの火蓋は切って落とされる／

戦うための5つのルール

1　各軍の構成は5ユニットとし、総予算5000の範囲内で選択する。ただし、同一のユニットを重複して選択してはならない。また、艦船および補給ユニットは使用しないものとする

2　戦闘は、対戦順に両軍1ユニットずつ平地で行い、どちらかが全滅するまで繰り返す。勝ち残ったユニットは、続けて相手の軍の次のユニットと戦うものとする

3　勝敗は、相手の全ユニットを全滅させたほうを勝利とする

4　間接攻撃・補給はなしとする

5　レベル・経験値など他の条件は同一のもとで行う

今月のおはがき〜オレにもいわせろ〜

■武将能力値について(三国志III)

演義ファンはいいかもしれないが、曹操配下に正史より評価が低すぎる者が多い(特に于禁・楽進など)。

かくなる上は、演義モード・正史モードを設けて、それぞれにパラメータを変えるというのはどうだろうか?

(愛媛県・森本裕改メ我是孟徳クン)

☆なるほど、これなら蜀だけでなくどの陣営のファンでも楽しめる。でも実際にやるとどうなるかな。

よしそれでは、全国の正史および演義ファンに告ぐ。この際、みんなで協力して、これこそ決定版といえるような各武将の能力値表を作ってみようではないか。統率・武勇・政治・智略・魅力の5つの要素において、キミなりの能力値を考えてくれ。

ハガキに武将名と数値およびその理由、演義・正史のどちらに基づいたものかを明記して、「三国志・これが決定版／」係まで送ってくれ。何人分でもかまわないぞ。毎月みんなで考えていこう。

⮉東京都・勘太郎クン。おお、大戦略とは実にタイムリー

⮉東京都・稲泉知クン。毎回違う色を基調にしていてマル

⮉大阪府・赤坂和俊クン。構図・彩色よし。あとは線か

イラストは今月は締め切りがはやかったためか、ややパワーダウン。そんななかでも、常連たちの相変わらずの頑張りはさすがす。

また、注目は孫武がEMERALD WINGS(ちょっと長いぞこの

ユニットデータ一覧表

●表の見方　Aユニット名　Bユニットタイプ　C価格　D対空防御　E対地防御　F～I武器名　J～M弾数　N～Q対航空機攻撃力　R～U対ヘリ攻撃力　V～Y対車両攻撃力　Z・a～c対兵員攻撃力

A ユニット名	B タイプ	C 価格	D	E	写真	No.	F～I 武器名	J～M 弾数	N～Q 対航空機	R～U 対ヘリ	V～Y 対車両	Z・a～c 対兵員
ファントム2	空	2100	40	18		❶	AM	4	65	0	0	0
						❷	VU	3	42	77	5	10
						❸	BO	3	0	0	55	60
						❹	VU	3	39	74	5	10
ラファール	空	3400	66	25		❶	AM	3	70	0	0	0
						❷	VU	3	48	83	10	15
						❸	BO	3	0	0	57	62
						❹	VU	3	45	80	10	15
トムキャット	空	3400	68	27		❶	AM	4	70	0	0	0
						❷	VU	3	46	81	8	13
						❸	A2	3	65	0	0	0
						❹	VU	3	46	81	8	13
イーグル	空	3800	70	27		❶	AM	4	80	0	0	0
						❷	VU	3	46	81	8	13
						❸	BO	3	0	0	57	62
						❹	VU	3	43	78	8	13
F．ファルコン	空	3100	65	24		❶	AM	3	60	0	0	0
						❷	VU	3	48	83	10	15
						❸	BO	3	0	0	57	62
						❹	VU	3	45	80	10	15
MiG-21	空	1100	21	14		❶	AM	2	45	0	0	0
						❷	VU	3	41	76	1	5
MiG-23	空	1900	42	20		❶	AM	3	60	0	0	0
						❷	VU	3	41	76	5	10
						❸	BO	3	0	0	54	58
						❹	VU	3	38	73	5	10
MiG-29	空	2800	67	22		❶	AM	3	70	0	0	0
						❷	VU	3	47	82	8	13
						❸	BO	3	0	0	54	58
						❹	VU	3	44	79	8	13
MiG-31	空	2800	50	22		❶	AM	2	65	0	0	0
						❷	A2	2	60	0	0	0
Su-27	空	3100	68	22		❶	AM	3	75	0	0	0
						❷	VU	3	44	79	6	11
						❸	BO	3	0	0	54	58
						❹	VU	3	41	76	6	11
フォージャー	空	1300	20	9		❶	AM	1	45	0	0	0
						❷	VU	4	41	76	8	13
						❸	BO	2	0	0	54	58
						❹						
ミラージュ3	空	2000	42	14		❶	AM	2	60	0	0	0
						❷	VU	3	42	77	5	10
						❸	BO	1	0	0	38	43
						❹	VU	3	39	74	5	10
ミラージュ F1	空	2300	53	19		❶	AM	2	65	0	0	0
						❷	VU	3	42	77	5	10
						❸	BO	1	0	0	40	45
						❹	VU	3	39	74	5	10
ミラージュ2000	空	2700	58	19		❶	AM	3	70	0	0	0
						❷	VU	3	45	80	10	15
						❸	BO	3	0	0	57	62
						❹	VU	3	42	77	10	15
タイガー2	空	1600	34	12		❶	AM	1	55	0	0	0
						❷	VU	4	46	81	5	10
						❸	BO	2	0	0	55	60
						❹	VU	4	43	78	5	10
クフィル	空	2400	54	18		❶	AM	2	60	0	0	0
						❷	VU	3	42	77	7	12
						❸	BO	3	0	0	55	60
						❹	VU	3	39	74	7	12
ドラケン	空	1600	32	17		❶	AM	2	60	0	0	0
						❷	VU	3	40	75	2	7
						❸	BO	1	0	0	38	43
						❹	VU	3	37	72	2	7
ビゲン	空	2200	48	19		❶	AM	2	65	0	0	0
						❷	VU	3	42	77	5	10
						❸	BO	2	0	0	55	60
						❹	VU	3	39	74	7	12
グリペン	空	2500	55	20		❶	AM	2	75	0	0	0
						❷	VU	3	48	83	10	15
						❸	BO	3	0	0	57	62
						❹	VU	3	45	80	10	15
ハリアー	空	2100	40	18		❶	AM	2	55	0	0	0
						❷	VU	3	42	77	10	15
						❸	BO	3	0	0	55	60
						❹	VU	3	39	74	10	15
トーネードADV	空	2600	61	27		❶	AM	3	80	0	0	0
						❷	VU	3	46	81	8	13
スターファイター	空	1200	28	10		❶	AM	2	50	0	0	0
						❷	VU	3	40	75	2	7
フィンバックB	空	1400	30	14		❶	AM	2	60	0	0	0
						❷	VU	3	41	76	3	8
F-117	空	4400	80	40		❶	AM	3	75	0	0	0
						❷	VU	3	45	80	10	15
						❸	BO	3	0	0	57	62
						❹	VU	3	42	77	10	15
ホーネット	空	2900	60	25		❶	AM	3	70	0	0	0
						❷	VU	3	48	83	10	15
						❸	BO	3	0	0	57	62
						❹	VU	3	45	80	10	15
スカイホーク	空	1200	19	8		❶	AM	1	40	0	0	0
						❷	VU	3	34	69	5	10
						❸	BO	3	0	0	63	68
						❹	VU	3	31	66	5	10
コルセア	空	1700	22	15		❶	AM	1	50	0	0	0
						❷	VU	3	37	72	8	13
						❸	BO	5	0	0	65	70
						❹	VU	3	34	69	8	13
A-10	空	1500	13	17		❶	BO	4	0	0	67	72
						❷	VU	5	1	34	49	54
ジャギュア	空	1700	30	12		❶	AM	2	50	0	0	0
						❷	VU	3	40	75	7	12
						❸	BO	3	0	0	60	65
						❹	VU	3	37	72	7	12
S．エタンダール	空	1300	19	11		❶	BO	2	0	0	65	70
						❷	VU	3	34	69	8	13
三菱F-1	空	1700	32	16		❶	BO	3	0	0	65	70
						❷	VU	3	34	69	8	13
アルファジェット	空	1200	16	9		❶	BO	2	0	0	65	70
						❷	VU	3	34	69	8	13
Su-24	空	1800	26	18		❶	BO	4	0	0	70	75
						❷	VU	3	32	67	9	14
Su-25	空	1600	13	14		❶	BO	2	0	0	60	70
						❷	VU	5	1	32	47	52
Su-17	空	1300	20	7		❶	AM	3	50	0	0	0
						❷	VU	3	34	69	4	9
						❸	BO	3	0	0	61	66
						❹	VU	3	31	66	4	9
F-111	空	1900	28	26		❶	BO	6	0	0	70	75
						❷	AM	1	55	0	0	0
FSX	空	2900	60	27		❶	AM	3	70	0	0	0
						❷	VU	3	48	83	10	15
						❸	BO	4	0	0	57	62
						❹	VU	3	45	80	10	15
MiG-27	空	1700	24	15		❶	AM	2	50	0	0	0
						❷	VU	5	1	35	44	49
						❸	BO	4	0	0	63	68
						❹	VU	5	1	32	44	49
ファンタンA	空	1100	18	13		❶	BO	2	0	0	63	68
						❷	VU	3	32	67	6	11
トーネードIDS	空	2600	44	26		❶	AM	3	65	0	0	0
						❷	VU	3	45	80	10	15
						❸	BO	4	0	0	62	67
						❹	VU	3	42	77	10	15
イロコイ	ヘ	200	2	8		❶	VG	6	0	20	15	35
						❷						
ブラックホーク	ヘ	300	5	13		❶	RO	2	0	0	25	55
						❷	VG	4	0	25	20	40
アパッチ	ヘ	700	10	38		❶	AT	8	0	0	80	0
						❷	VG	4	0	27	20	50
ヒューイコブラ	ヘ	500	10	28		❶	AT	4	0	0	70	0
						❷	VG	4	0	25	20	50
Mi-8	ヘ	250	0	8		❶	RO	4	0	0	20	35
						❷	VG	4	0	15	15	35

●表内記号　空＝航空機　ヘ＝ヘリ　車＝車両　兵＝兵員　AM＝AAMミサイル　VU＝機関砲　BO＝爆弾　VG＝機銃　A2＝AAM2ミサイル　RO＝ロケット砲　CN＝砲　AT＝ATMミサイル　SA＝SAMミサイル　S2＝SAM2ミサイル　SG＝小銃　MG＝マシンガン

新コーナー タイトル未定

オレのポイントを教えろ！　今月掲載の人のポイントを紹介。今月も上位3強は好調。トップの稲泉知が11ポイント。追う惟宗竜胆が10ポイント。孫武が9ポイント。勘太郎が5ポイント。赤坂和俊・老将軍が3ポイント。我是孟徳・祇興人・とりボール・土屋寿美が2ポイント。そしてEMERALD WINGSが1ポイントとなっている。3ポイントで歴史の散歩道おススメの書籍、5ポイントでゲームをプレゼント。飽くなき投稿が常連への道だ。さあ、キミもどんどん投稿しよう！

静岡県・祇興人クン。キレイだなあ。でも、これ誰？

東京都・とりボールクン。雰囲気が大河ドラマしてる

岐阜県・土屋寿美クン。いかにも提督（海賊？）だなあ

奈良県・孫武クン。もっと民族性を出したほうがいいな

佐賀県・老将軍クン。いいなあコレ。さあつぎは？

広島県・EMERALD WINGSクン。宣戦布告！

ペンネーム）に宣戦布告されたこと。新たなる反稲泉知党の旗頭となった感があるだけに、マークがきつくなってきた。でも勝負を挑まれるってのは一流（常連）の証といえるんじゃないかな。我こそはと思う人はぜひともイラストバトルに名乗りを挙げてくれ。

ちなみに、まったく個人的な感慨だけど、パソ通のオフ会のように、常連たちみんなでお茶会なんかしたら楽しいだろうなあ。

まだまだつづく大戦略→

Mi-24 ハインド	ヘ	700	5	18	❶	AT	8	0	0	70	0
					❷	VG	4	0	23	15	35
Mi-28 ハイボック	ヘ	700	10	28	❶	AT	8	0	0	80	0
					❷	VG	4	0	26	20	50
PAH-1	ヘ	500	5	13	❶	AT	6	0	0	70	0
					❷	VG	4	0	25	20	40
ガゼル	ヘ	500	5	13	❶	AT	4	0	0	70	0
					❷	VG	4	0	25	20	50
リンクス	ヘ	300	10	18	❶	RO	2	0	0	20	50
					❷	VG	4	0	15	15	40
ホッカム	ヘ	750	20	10	❶	AM	3	35	55	0	0
					❷	VU	3	17	22	30	16
オスプレイ	ヘ	650	20	10	❶	AM	1	30	50	0	0
					❷	VG	3	13	18	13	18
M1エイブラムス	車	600	20	65	❶	CN	7	0	0	81	73
					❷	VG	4	0	15	15	35
M60 A3	車	450	18	44	❶	CN	9	0	0	74	67
					❷	VG	4	0	15	15	35
T-80	車	550	20	60	❶	CN	7	0	0	79	72
					❷	VG	4	0	25	15	35
T-72	車	500	18	56	❶	CN	7	0	0	77	70
					❷	VG	3	0	15	15	35
T-64	車	500	18	50	❶	CN	7	0	0	77	70
					❷	VG	3	0	25	15	35
T-62	車	400	16	42	❶	CN	7	0	0	42	67
					❷	VG	3	0	15	15	35
レオパルド2	車	600	22	68	❶	CN	8	0	0	83	73
					❷	VG	4	0	15	15	35
レオパルド1	車	500	14	45	❶	CN	9	0	0	67	67
					❷	VG	3	0	15	15	35
チャレンジャー	車	600	24	76	❶	CN	9	0	0	78	73
					❷	VG	3	0	15	15	35
チーフテン	車	550	18	61	❶	CN	9	0	0	76	70
					❷	VG	3	0	15	15	35
センチュリオン	車	400	16	31	❶	CN	9	0	0	58	60
					❷	VG	3	0	15	15	35
89式戦車	車	600	28	67	❶	CN	8	0	0	78	73
					❷	VG	4	0	15	15	35
74式戦車	車	500	16	43	❶	CN	8	0	0	71	69
					❷	VG	3	0	15	15	35
ルクレルク	車	550	20	67	❶	CN	8	0	0	78	73
					❷	VG	3	0	15	15	35
AMX-30	車	500	14	42	❶	CN	8	0	0	69	70
					❷	VG	4	0	15	15	35
メルカバMk3	車	500	22	60	❶	CN	9	0	0	78	70
					❷	VG	4	0	15	15	45
Sタンク	車	500	14	46	❶	CN	8	0	0	68	70
					❷	VG	4	0	15	15	35
80式戦車	車	500	16	52	❶	CN	7	0	0	68	70
					❷	VG	3	0	15	15	35
69式戦車	車	400	14	42	❶	CN	7	0	0	59	60
					❷	VG	3	0	15	15	35
BRDM-2	車	250	1	2	❶	AT	5	0	0	80	0
					❷	VG	4	0	15	15	35
AMX-10 RC	車	200	5	20	❶	CN	7	0	0	50	50
					❷	VG	4	0	15	15	35
スコーピオン	車	250	6	32	❶	CN	7	0	0	48	50
					❷	VG	4	0	15	15	35
SA-9 ガスキン	車	350	32	5	❶	SA	4	60	85	0	0
SA-8 ゲッコー	車	300	32	3	❶	SA	6	60	85	0	0
SA-13 ゴーフル	車	350	32	9	❶	SA	4	65	95	0	0
					❷	VG	3	0	15	15	20
ZSU-23 4 シルカ	車	300	22	3	❶	VU	8	40	65	25	45
M48 チャバレル	車	350	32	7	❶	SA	4	60	85	0	0
RCM 748 レイピア	車	350	32	5	❶	SA	8	60	85	0	0
					❷	VG	3	0	15	15	20
81式対空ミサイル	車	300	30	0	❶	SA	4	65	95	0	0
M1 M163対空砲	車	300	14	12	❶	VU	6	35	65	25	45
ZSU-X	車	400	30	24	❶	VU	8	55	85	40	60
クロタル	車	350	31	5	❶	SA	4	65	95	0	0
ADATS	車	500	35	25	❶	SA	8	65	85	60	0
					❷	VU	4	5	25	25	30
ARMAD	車	300	40	10	❶	SA	4	50	75	0	0
					❷	VG	3	0	15	15	35
テレダインAGS	車	350	6	35	❶	CN	8	0	0	70	73
					❷	VG	4	0	15	15	35
ヤグアル2	車	300	10	25	❶	AT	9	0	0	80	0
					❷	VG	3	0	15	15	35
Ikv 91	車	250	6	32	❶	CN	6	0	0	60	60
					❷	VG	3	0	15	15	35
62式軽戦車	車	150	12	36	❶	CN	7	0	0	52	40
					❷	VG	3	0	15	15	35
PT-76	車	200	4	21	❶	CN	7	0	0	46	40
					❷	VG	4	0	15	15	35
60式無反動砲	車	200	0	0	❶	CN	8	0	0	53	40
					❷	VG	4	0	15	15	35
AMX-13	車	200	10	27	❶	CN	6	0	0	50	50
					❷	VG	4	0	15	15	35
M901	車	300	4	12	❶	AT	8	0	0	80	0
					❷	VG	4	0	15	15	35
ゲパルト	車	400	30	28	❶	VU	8	55	85	35	50
ローランド2	車	400	42	11	❶	SA	4	65	95	0	0
					❷	VG	2	0	15	15	20
DCA 30	車	350	30	23	❶	VU	8	45	75	30	47
87式対空自走砲	車	400	30	28	❶	VU	8	55	85	35	50
80式対空自走砲	車	350	30	20	❶	VU	8	45	70	30	50
63式対空自走砲	車	250	20	3	❶	VU	6	35	55	15	15
ホーク	車	350	32	7	❶	S2	2	65	85	0	0
SA-4 ガネフ	車	350	35	5	❶	S2	2	65	85	0	0
SA-6 ゲンフル	車	350	32	6	❶	S2	3	65	85	0	0
歩兵	兵	100	7	10	❶	SG	8	0	13	13	48
重歩兵	兵	200	3	5	❶	AT	4	0	0	55	30
					❷	SA	2	10	60	0	0
エリート兵	兵	250	8	20	❶	AT	4	0	0	60	0
					❷	SG	6	0	16	20	60
動員兵	兵	70	2	5	❶	MG	6	0	9	13	35
人民兵	兵	50	0	0	❶	MG	6	0	8	10	20
ゲリラ兵	兵	100	2	5	❶	MG	6	0	9	13	30

●表内記号　空＝航空機　ヘ＝ヘリ　車＝車両　兵＝兵員　AM＝AAMミサイル　VU＝機関砲　BO＝爆弾　VG＝機銃　A2＝AAM2ミサイル　RO＝ロケット砲　CN＝砲　AT＝ATMミサイル　SA＝SAMミサイル　S2＝SAM2ミサイル　SG＝小銃　MG＝マシンガン

まとめ

今月のお気に入り武将

↩広島県・惟宗竜胆クン。お、春秋時代から。伍子胥って悲劇の人なんだよね

実をいうと、担当は大戦略シリーズはほとんどプレイしたことがない。はっきりいって、ズブの素人に限りなく等しい。そのため、今回の企画立案についてはタイヘン困った。

はじめは大戦略ということを生かして、今までとは一風変わったアヴァンギャルドなことをやりたかったのだが、意外とイベント向きのネタがなくて、ない知恵をしぼっていろいろ試してみたあげく、今回の「ユニットトーナメント」に落ち着いた。

大戦略フリークのみんなならどう考えるだろうか。ほかにもっといいアイデアがあれば教えてもらいたい。

また、今後は歴史SLGに限らず、ほかのジャンルのSLGもできる限り取り上げていきたいと思うので、ぜひやってほしいゲームおよびイベント案があったら、どんどん意見を送ってくれ(結構見逃してきたゲームっていっぱいあるんだよな)。

ちなみに、このコーナーの連載開始にあたって、前任担当者アッキーは広くSLG全般を扱うページにするつもりだったのだが、タイトルをつける際、デスク編集部Fが「歴史の散歩道」といつの間にか歴史SLGのページにしてしまったという経緯があったのだ。

さて、間もなく発売の元朝秘史、その暁にはぜひともイベントをやるつもり。また、イラストも特集するので、ジンギスカン関連のイラストをどんどん送ってほしい。

新コーナー タイトル未定

プリメとぼく　ぼくとプリンセスメーカーは何かしら因縁があるのかもしれない。ガイナックスでPC-9801版が開発されていたであろうころ「第2回ファミマガディスク大賞」にむけてプリメとまったく同じシステムの犬飼育SLG(編どんなだ!)の企画書を書いていたし(ワケあって投稿せず)、9月号ではプリメのことを書いた駄文を「ユーザーの主張」に載せていただき、そのうえなにげなく見たプレゼント(プリメ)の当選者のなかにぼくの名前があった。ここまで偶然が重なるとちょっとこわい。でもあたったことを素直に喜び、ゲームを楽しもう。ありがとうございました。追伸、せっかく9月号20ページ欄外に載せていただいたのになぜか名前がない。(宮城県/匿名希望・14歳)

読者対抗マルチプレイ 武将風雲録
8時間耐久マルチプレイ

今回は8耐マルチに参加するための、書類選考突破講座。よく覚えておくように。

「8耐」に出場するためのポイントは？

8耐マルチの出場者はいったいどうやって決められているのだろうか？　みんなのなかで疑問に思っている人も多いだろう。

もちろん、適当に選んでいるわけではなく、たとえば、プレゼント抽選のようにシャッフルして抜き出しているというわけでもない。ちゃんと1通1通目を通して慎重に吟味・検討し、参加者を決定している。いってみれば、推薦入試の合格者を選定しているようなもの。

では、その選考基準とは？　第1回出場者、中村有吾クンが「8耐に出る法!!」とレポートを送ってきてくれた。右の表がそれなんだけど、うむ、なかなかいいヨミしてる。まあ、当たらずとも遠からずといったところかな。

実際のところ、選考の条件には、年齢・性別・地域性・キャラクタ・話題性などさまざまな要素がある。だから、かならずしもSLGの実力を重視しているわけではない。

8耐マルチには確かにSLGの腕を競うといった狙いもあるが、それよりもマルチプレイを楽しむという点に主眼が置かれているからね。

中村有吾の「8耐」に出る法!!

ポイント1　名前のインパクト

名前や苗字の珍しい人やおもしろい人、有名人の名前と同じ(似てる)人はやはり有利。第1回のメンバーにも結構いる！

ポイント2　イラスト・写真のインパクト

ハンサム・美人または顔のおもしろい(？)人は写真で勝負するとよい。イラストなら思いっきりリアルに凝るかシュールにいくかどっちか。何事も中途半端はいけない。ちなみに、ぼくはシュール派だった。

ポイント3　レポートは量で勝負

ぼくはレポート用紙(B5サイズ)15枚にビッシリ書いたが、根性のある人はそれこそ100枚くらい書くとよいと思う。何か特別な固有名詞が出てきたら、いちいちくわしく解説してやるとよりわかりやすくなり、かつ記述量も稼げてバッチリ！

みんなの応募書類を見てみると

応募にあたって、みんな苦労しているのが自己PR文の書き方だろうと思う。いったい何を書けばいいのだろう？

それでは、実際にどういうことを書いているか、今回応募された書類のなかからいくつかとりあげて見てみよう。

●大和の戦士参上！　私は誰にも負けない！

（奈良県・池田宣生クン）

☆イチバン多かったのがこの手のPRだったなあ。

●僕の心は赤鉄鉱だ！(赤鉄鉱＝さびているものが多くけっこう堅い。つまり、酸化への堅い石＝参加への固い意志だ！)

（京都府・西野良クン）

☆ダジャレでくるとは……。

●武将風雲録には全然関係ないが、小学生のとき、デパートで行われたファミコン版グラディウス大会で優勝したことがある。

（大阪府・宮崎政和クン）

☆確かに全然関係ないぞ。

●中1でも体が大きいのがとりえ。体重だけは年上が来ても勝つ自信がある。

（京都府・松村憲和クン）

☆だから体重コンテストじゃないんだってば！

●あんさんの大阪人度チェック。○×クイズで大阪に対する理解度を確かめよう。

Q1　大阪で阪神の悪口をいったら殺される。

Q2　梅田の地下街はダンジョンで、迷うと二度と出られない。

Q3　山口組は大阪の軍隊である。

Q4　大阪城は非常時には変形ロボになる。

Q5　大阪ではアニメを放送するとき、副音声で関西弁になる。

(A1：○、A2：○、A3：×、A4：×、A5：×)

（大阪府・益尾宏治クン）

☆ハハハ、これはオモシロイ。ほかにもMSXカルトクイズ・8耐マルチ戦略講座など、ノート半冊分にいろいろ書いてきてくれた。よくもまぁ、これだけ……今回のレポートNo.1！

とまあだいたいこんな感じ。みんなあまり大したことは書いてない(失礼)。それでも、PR文は応募者のキャラクタを判断する手がかりとなるので、なるべく多いほうがいい。まさに、質より量で勝負なのである。

みんな仲良くマルチプレイ

●ぼくも休日になると友人たちとマルチプレイを楽しんでいます。

しかし、仲間うちの恐怖の特別ルールとして、トイレなどで席をはずしている間に順番がまわってくると、他の人が勝手にプレイしてもいいというのがあるので一時たりとも気が抜けません。

このまえなど、電話がかかってきたので応対に出ていると、戻ってきたときには、羽柴秀吉・竹中半兵衛・柴田勝家の3人が解任されて他国の家臣になっていました。

（埼玉県・小林克也クン）

☆一瞬の油断も禁物の戦国時代の雰囲気をシミュレート？

●ぼくはまわりにSLGファンがいないので、マルチプレイをしたことがありません。

だからすこしでもマルチプレイの雰囲気を味わおうと、複数プレイではじめて、かわるがわるプレイして、各担当大名がある程度勢力が大きくなったら、1つを残して全部コンピュータ担当にさせるということをしています。

こうすると、もとの自国は強くて倒すのが大変。通常プレイよりはるかに歯ごたえがあります。

（神奈川県・津上信徳クン）

業務連絡

前述の中村クンをはじめ、何人もの人から、泊りがけで「16耐マルチ」を行ったらどうかという意見が寄せられた。

実際、マルチプレイの醍醐味(だいごみ)を堪能するには8時間ではやや短いかもしれない。時間が長くなれば、展開もエキサイティングになり、よりおもしろくなることだろう。

しかし、実現のためには数多くの課題をクリアせねばならない。

なかでも大きいのが場所の問題。もし、みんなのなかで実家がホテルを経営していて、無償で提供してくれるというのであれば(オイオイ)、この上ないが、そういうわけにもいかない。

それに、泊りがけとなると参加者の安全対策や保護者の許可が重要になってくる。体力的な面も無視できない。

そして何よりも編集部側の問題。雑誌制作の厳しいスケジュールのなかでは、なかなか2日間も時間をとるのは難しいのだ。

いいアイデアだけど、やはり現実には無理っぽいなぁ。

さて、来月からいよいよ第2回大会のレポートがスタートする！

新コーナータイトル未定

見直してほしいMSX　ある友人にわたしの持っているパソコンの機種をきかれたので、すかさず「MSX」と答えると「ダッセー」といわれた。その友人はPC-9801を持っているので「MSXじゃ何もできねーだろ」ととどめの一言。たしかにMSXはPC-9801に劣る。しかし、しかしだ。まだまだ、使えるような気がする。ソフトもまだまだ、新作が出ている。それなのになぜ、MSXがバカにされなければならないのだろう。（埼玉県／新保崇行・?歳）☆そういうヤツって意外と自分では何ひとつパソコンを使い切ってなかったりするんだよな。気にせず我が道を行け！

つぎはこの情況のなか、桃色図鑑→

歌を詠む会

今月のお題は「も」だったのだ。●もしかして　ディスクがついて　1周年！　さらなる発展　期待します（埼玉県／山添基・17歳）●もうすぐだ　あとすこし待てば　ブライ下巻　やっと発売　待ちくたびれた（熊本県／萩原義弘・15歳）●もう出たの　まだ出てないの　シムシティ　出てもできない　浪人生だ!!（福岡県／浜慎次・19歳）●もうすこし　待てばドラスレ　出るかもね　復活ファルコム　ばんざいさんしょう（宮城県／なよなよ・17歳）●もう待てぬ　三國志III　移植して　みんなのヒーロー　光栄様へ（神奈川県／テレパ佐藤・15歳）☆11月号は「す」ではじまる和歌を送ってちょうだい。イラスト・Work's

桃色図鑑 デッド・オブ・ザ・ブレイン 死霊の生態と観察

いつもとはちょっと気分をかえた桃色図鑑。今回は灰色のホラー特集なのだ！

観客を怖がらせるのがウリの「現代のお化け屋敷」ホラー映画。とくに残酷な描写が中心のスプラッター映画の人気はちょいと落ち目だけど、ゲーム界では今が旬だ！　フェアリーテールの野心作『デッド・オブ・ザ・ブレイン』は、従来の単なる味つけに過ぎなかったホラーなグラフィックをはじめて前面に押し出した、初の「スプラッターゲーム」ともいうべき作品。『ゾンビ』『ペット・セメタリー』といった歴代の名作ホラー映画を参考に、独自の視点を加え、ただのパクリに終わっていない。そこで今回はこのゲームの影の主人公、フェアリーテール版「死霊(ゾンビ)」の設定をその生態とともに詳しく紹介していこう。きっとコワイぞーっ。

誕生

アメリカの大学教授である無名の老科学者クーガー。彼が偶然開発した「蘇生薬」は、確かに生物を生き返らすことに成功したが、それは理性もなく生きるものすべてに憎しみを持つ「死霊」としてであった。さらに彼らは、生きているときは使わずにいた筋力を最大限に引き出せるため、驚異的なパワーを持っている。そして、彼らが活動するたったひとつの目的は、生きるものすべての抹殺だけだ。

蘇生薬を注入後全身に薬が回り効果が現れる

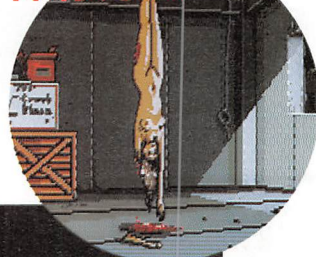
食物

死霊ならずとも「おいしそう（じゅる）」

蘇生薬の欠点の1つは蘇生時間が短いことだ。だが、これには対応策があって、人間の「脳みそ」を食べることで解決する。科学的にどんな作用が生じるのか不明だが、彼らは脳みそを栄養にして生きながらえることができるのだ。脳みそ以外の肉体は摂取しても効果はないが、凶暴化した精神が何もかも食おうとする傾向がある。また、食料の保存を試みる程度の知能はあるようだ。

保存方法

パクパク

動物は食事中に見られるのをいやがるけど

行動

死霊は基本的に生前の意識はない。そのため人間を襲うときも知的な行動を取ることはあまりなく、目の前の相手にただ向かっていくだけである。それでも動物の本能のようなものはあって、仲間を理解して共食いはしない。それどころか集団化することもある。こうなると群れで行動することもあるので危険。

本能で人間をさがし出し、攻撃してくる

状況により群集化もする。こうなると回避しにくいので危険

歴代スプラッターゲーム

初のスプラッターアドベンチャーである『デッド～』が登場するまえにもグログロ描写のアドベンチャーゲームはいくつか存在する。とくにコナミの『スナッチャー』は、『デッド～』と同じく、その映画的な切り口でのちのゲームに大きく影響を与えた。その他いくつかの名作・名場面を紹介しよう。

●スナッチャー

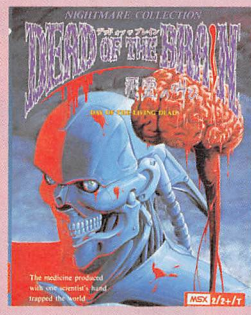
超有名サイバーゲーム。いまだにこのゲームをこえるAVGにはお目にかからない

本当はバイオノイドであって人間ではないのだが、桃色な感じなので掲載

●アンジェラス

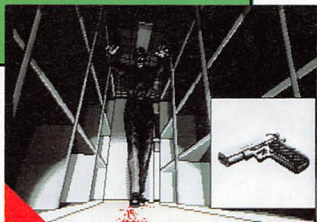
エニックスはこのほかに「ジーザス」がすごかった。「ユリ」がミイラになって話題に

ソフトがあたるサブタイトルあてクイズ

エッチじゃなくても(裸が少なくても？)フェアリーテールはやっぱりすごい！ ということを世間にしらしめた、そういう意味でも記念碑的なソフト『デッド・オブ・ザ・ブレイン』。美少女は出るわ、謎のバイオノイドは出るわ、腐乱死体は出るわ、頭から脳みそは出るわ、何でもアリアリの作品だ。そんな誰にでも楽しめる娯楽スプラッター(笑)をフェアリーテールの御厚意によりプレゼントする。さらに、歴代ソフト群から、『エル』もプレゼントしてしまうぞ。エルフやった！ というわけでいつものようにクイズに答えてもらうのだ。問題、『デッド・オブ・ザ・ブレイン』の副題『死霊の〇〇』の後ろの言葉はなんでしょう？ 「したたり」や「盆踊り」じゃないぞ。わかったらハガキに答えとほしいソフト名を書いて、ゲーム十字軍「デッド・オブ・ザ・ブレイン サブタイトルあてクイズ」係まで。独断と偏見＆厳正なる抽選により３本ずつあげるよん。字はきれいに、礼儀正しいハガキを待っている。イラストなんか描いてあると当選確率が高くなるかもね。感想なんかも書いてちょーだい。

パッケージの怪物がストーリーのカギを握る

弱点

脳みそを求めて迫ってくる死霊。彼らの凶暴さと筋力の強さのまえには、常人では歯が立たない。しかし対策がないわけではない。死霊に対抗する唯一の方法、それは死霊の脳を破壊することだ。彼らの体内の細胞組織は脳を除いて死んでいるので、脳以外を攻撃しても効果がない。逆に脳を破壊することで死霊はようやく「死ぬ」のだ。

撃つ

たとえ銃でも脳を狙わないと効果がない。よく見て撃つのだ

刺す

必殺仕事人も顔負けの荒技。手加減するな

一見有効と思われる目つぶしも死霊には意味がない

死霊に脳みそを食われてしまった。あまりにも無惨

死霊の傾向と対策

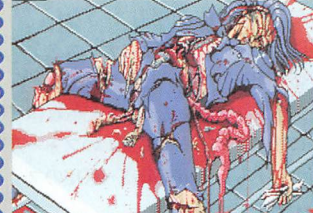
以上が『デッド・オブ・ザ・ブレイン』における死霊のすべてだが、この設定に大きな影響を与えた映画を紹介しておこう。ジョージ・A・ロメロ監督のゾンビ３部作、製作順に『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド(1968米)』『ゾンビ(1979伊)』『死霊のえじき(1985米)』。邦題こそバラバラだが、原題は順に『死霊の夜』『死者の夜明け』『死者の日』と統一感があるのだ。内容は、宇宙からの謎の放射線により蘇った死体が人間を襲う(１作目)。死霊の群れは少しずつ広がり(２作目)、ついには地上全土が死霊だらけになってしまう(３作目)、というシリーズ構成になっている。人間がたてこもったデパートに死霊たちが襲いかかる２作目の『ゾンビ』は日本でも大ヒットを飛ばした。そして今回の『デッド〜』はこの２作目をベースにしていると思われる。何しろ主人公たちはこの映画を観たといっているくらいだし……。さらにいうと、このエピソードは１作目のパロディとして作られた映画『バタリアン(1984米・原題『死霊の復活』)』にもあるぞ。ゲームに興味がある人や気に入った人は映画のほうもぜひ観てほしい……と思ったのだが、ビデオのいくつかは現在、廃盤中なのだ。しかし！ 何と１作目はリメイクされてビデオが３月に発売されたばかり。副題は『死霊創世紀』だ(1991米)。内容も今風で主人公はねーちゃんだし(笑)、特殊メイクの第一人者が監督してるし、こっちのほうがおすすめかも。

こういうことをする人間は死霊以下だ

リメイク版『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド(監督＝トム・サビーニ)』。にっかつビデオより好評発売中(１万5300円)

●誰か…(ピンクソックス6)

アルバムも好評「ピンクソックス」にもこんなシーンが……えっ？ まなみを出せ？

●エル(ELLE)

美少女ソフトとして有名なエルフのSF。しかし描写はほかのどれよりも残酷なのだ

どんな絵もエルフは手を抜かないから、とても正視できん(ソフトプレゼントだ！)

●狂った果実

「デッド〜」と同じフェアリーテールのサスペンス。スプラッターでないけど恐いよん

投稿大募集

①トビラアイデア→トビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技を見つけたらここ。③通り抜けできます→ゲームの答えが知りたい人は「Q」係まで、答えを知っている人は「A」係まで。④マップコレクション→ゲームのマップはこちらに。⑤オレにもいわせろ！→SLGの不満はこちらまで。イラストも受付中。⑥歌を詠む会→和歌を詠んできて。お題用のイラストもよろしく。⑦ディスク検討委員会→付録ディスクに入れてほしいネタがあったらリクエストどうぞ。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでもあり。掲載されるとゲーム、賞金、テレカのいずれかをプレゼント(⑤はのぞく)。あて先は、〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

なくてもいいような気もするけれど、なくてはできないこともある

DOSがないと、どういうことで困るのか。

たとえば、現在のMファンの付録ディスクは、いったんMSX-DOS(MSX2／2+の場合はDOS1、ターボRの場合はDOS2)で起動し、それぞれの機種のBASICに移行してから、すべてがはじまる。

このとき、DOSは、「AUTOEXEC.XB」というBASICのプログラムを読みこんで実行する指令を出す役目しかない。たったそれだけのためにDOSを入れているのか。

もちろん、そんなことはない。

では、なんのために？

第1に、圧縮して収録しているファイルを解凍するためのプログラムPMextが、DOSを必要としている。第2に、付録ディスク収録のファイルを別のディスクに手作業でコピーするときはDOSでやったほうがかんたんにできる。第3に、将来、また別の用途が出てくるにちがいない。

DOS1とDOS2の2種類があってちょっと話がややこしい。そこで、今回は、話を比較的単純なDOS1にかぎって、その正体と活用法に迫る。

「DOSを起動する」とか「DOSを立ち上げる」とかするには、①DOSシステムの入ったディスクをセットして、②リセットする

DOSだって、プログラムなので、DOSの本体であるプログラムがなければ、そもそもDOSを使うことができない。DOSの本体であるプログラムとは、

MSXDOS. SYS(基本システム)

COMMAND. COM(コマンド実行用)

の2本のファイルのことだ(ターボRは標準モードの場合がこれ。高速モードだと、MSXDOS2. SYSとCOMMAND2. COMの2本になる)。

この2本のプログラムの入ったディスクは、MSX-DOSのシステムが入ったディスクなので、システムディスクという。

システムディスクをセットして、リセットしたり電源を入れたりすると、右ページの項目3のような画面になり、DOSが起動する。もしディスクのなかに「AUTOEXEC. BAT」という自動実行バッチファイル(33ページ項目11参照)があれば、続いてそのファイルも自動的に実行するという楽しい機能もある。付録ディスクもその機能を使っているのだ。

1 DOSはDisk Operation Systemの略っていうくらいだから、ディスクを使うためのものであることくらいはだれでもわかる

DOSのフルネームはDisk Operation System(ディスク・オペレーション・システム)。DOSはディスクを操作するためのシステムらしいということが、まず最初にわかる。

ディスクを操作するために、DOSは、まず、ディスクを読み書きできる状態にする機能がある。これを、フォーマットという。

フォーマットまえのディスクはただの磁性体の円盤にすぎない。DOSは、原野のようなディスクを切り開き、きれいに区画整理し、ディスク全体を機能的な記憶媒体に仕立てあげる。BASICのフォーマットも、じつはMSX-DOSのフォーマットなのだ。

このフォーマットによって、DOSを通して、ディスクのなかにいろいろなファイルを作ったり、消したり、複写したりすることができるようになる。

しかも、このフォーマットは、PC98などの16ビット、32ビット機で広く使われているMS-DOSとも共通なので、MSX用のディスクのファイル管理をPC98でおこなったりもできる。

じっさい、Mファンでも付録ディスクの制作中はPC98でファイルを管理しているのだ。

BASICの「Ok」に相当するDOSの「A＞」は「Aプロンプト」と読む。「A」はカレントドライブ名、「＞」がプロンプトだ

BASICの画面では、入力する行の先頭にはカーソルしかない。そのかわりといってはなんだが、その直前の行に「Ok」という文字が表示されている。この「Ok」を「ぼよよん」とかに設定している人もいるかもしれないが、ともかくこれをプロンプトという。

DOSにも形はちがうけれど、おなじようなものがある。それが「A＞」。

厳密にいうと、「＞」だけがプロンプトで、Aはカレントドライブを表示しているだけ。カレントドライブとは、拒食症で死んだカーペンターズのボーカルとドライブすることではないし、可憐なトドが生きているわけでもない。ドライブ名を省略したときに設定されるドライブのことをカレントドライブというのだ。試しに「B：」と入力してリターンキーを押すと、以後、「B＞」というプロンプトになり、ドライブ名を省略してさまざまなことをすると、ドライブBに入ったディスクに対して動作するようになる(ただし、1ドライブの場合、ドライブBはおなじドライブ)。

```
MSX-DOS version 1.03
Copyright 1984 by Microsoft

COMMAND version 1.11

A>■
```

↑DOSの初期画面。「A＞」で始まる行がコマンドライン

DOSは、BASICの本体が入っているROM(32Kバイト)を切り離し、そのぶんRAMを64Kバイトにしている。DOSのシステムや、COMMAND.COMなどもRAMに入っているのだ。このメモリ構成では、とうぜんBASICのプログラムは動かない。

しかし、DOSの基本コマンドのなかに「ＢＡＳＩＣ」という、そのままの名前の命令がある。このコマンドを実行すると、BASICの入っているROMが使用可能になり、BASICの初期画面に移行し、BASICのバージョンやコピーライト表示など、どう見てもいつものBASICとおなじものが現れる。しかし、いつものBASICにない特徴が1つだけある。

それは、システムディスクをセットしたまま、「CALL SYSTEM」というBASICの命令を実行すれば、ふたたびDOSにもどるということだ。そうでないときにこの命令を実行すると、エラーになってしまう(ターボRの高速モードではつねに有効)。

```
MSX BASIC version 2.0
Copyright 1985 by Microsoft
23430 Bytes free
Disk BASIC version 1.0
Ok
call system
A>■
```

↑BASICからCALL SYSTEMでDOSにもどった

5

DOSの基本命令はぜんぶでたったの13種類しかないが、COMファイルを増やしていけば使用可能コマンドは増殖していく

DOSの基本コマンドは、ほんとうに基本的なものばかりで、フォーマット、日付・時間の設定、ファイル一覧の表示、テキストファイルの表示、ファイルの複写・削除など表にまとめてみると意外に少なく、13種類しかない(ただしこれはDOS Iの場合)。

しかし、拡張子が「COM」になっている実行可能なプログラム(COMファイル)を増やせば、そのファイル名の入力だけでコマンドを実行できる。こうした拡張コマンドを集めたものが、『MSX-DOS TOOLS』(アスキー／1万4800円)というユーティリティ集だ。アセンブラなどでこのCOMファイルを自作することも可能なのだ。

●MSX-DOSコマンド簡易一覧表　※f〜はドライブ名を含むファイルスペック

コマンド	書式　※［ ］は省略可	機能［書式の省略項目の機能］
BASIC	BASIC　［f1］	BASICに行く［その後、f1を読みこみ、実行する］
COPY	COPY　f1　f2 COPY　f1＋f2……　f0	f1をf2へ複写 f1、f2……を結合してf0へ複写
DATE	DATE　［yy/mm/dd］ ※「／」は「ー」でも可。yyは年(4桁でも可。ただし1980〜2079年に限る)、mmは月、ddは日	内蔵カレンダの日付を表示し、現在の日付を入力する［直接、日付を設定する］
DEL (＝ERASE)	DEL f1 (＝ERASE f1)	f1を削除(「DEL」のかわりに「ERASE」を使ってもおなじ)
DIR	DIR　［／P］　［／W］	ファイル一覧を表示［画面いっぱいに表示したらキー入力待ち］［ファイル名のみを表示］
FORMAT	FORMAT	ディスクのフォーマット
MODE	MODE　n　※n：1〜80	表示文字幅の設定
PAUSE	PAUSE　［〈メッセージ〉］	バッチ・ファイルの一時停止とキー入力待ち［メッセージの表示］
REM	REM　［〈コメント〉］	バッチ・ファイル中に注釈を書く
REN (RENAME)	REN　f1　〈新ファイル名〉 (RENAMEも同様)	f1のファイル名を新ファイル名に変更
TIME	TIME　［hh：mm：ss］ ※hhは時、mmは分、ssは秒。　入力の最後にa(午前)かp(午後)を付ければ12時間制になる	内蔵時計の時刻を表示し、現在の時刻を入力する［時刻を設定する］
TYPE	TYPE　f1	f1の中身を画面に表示する
VERIFY	VERIFY ON VERIFY OFF	ディスク書きこみ時に書きこんだ内容をチェックする機能のON、OFF切り換え。最初はOFF

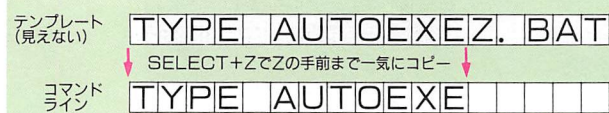
※この表は、MSX-DOS Iのコマンドを一覧するためのものなので、実行するときの条件などは省略しています。よりくわしい解説は、各機種に付属しているマニュアルを参照してください。また、VERIFYコマンドは、ディスクドライブの機種によっては使用できないものがあります。なお、おもにターボRの高速モードで使用されるMSX-DOS2はこの表のコマンドも含みますが、表示などが多少ちがいます。

コマンドを入力するコマンドラインの裏に、前回入力したコマンドを記憶している場所がある。これをテンプレートという

DOSは、BASICのときとちがって、1行単位で独立しているので最初はちょっと使いづらい。しかし、前回入力した文字列はテンプレートと呼ばれるところに記憶されていて利用できるようになっている。

たとえば、

A＞TYPE　AUTOEXEZ.BAT

と入力して、ファイルがないというエラーが出たとする(CをZと打ち間違えた)。すると次は、SELECTキーを押したあとにZキーを押すことで、下図のように文字Zの直前までの部分を一気にテンプレートから呼びもどすことができる。そこで前回入力ミスしたCだけを打ちこむ。そして、カーソルキーの下を押すと、残りの「.BAT」がテンプレートからやってきて完成。

ほかにもDELキーで1字スキップ、カーソルキーの右で1字ずつコピー、上でコマンド取消……など便利な機能がある。

◉テンプレートとコマンドライン

テンプレート(見えない)　TYPE AUTOEXEZ.BAT

↓ SELECT+ZでZの手前まで一気にコピー ↓

コマンドライン　TYPE AUTOEXE

たいていのファイル操作は、BASICでもできるけど、DOSでやったほうがかんたんで速い。その代表が、COPYコマンドだ

Disk BASICは、基本的にDOSのBASIC出張所みたいなものなので、DOSのファイル操作はほとんどBASICでもできる。

しかし、BASICではファイル名をダブルクォート(「"」)で囲わなければいけないなど、操作感覚的にはDOSのほうがやりやすい。

それになんといっても、1ドライブでファイルを複写するときはメモリを広く使っているDOSに限る。DOSでは短いプログラムなら数本まとめて1回でコピーしてくれるのだ。

```
A>copy *.fmx b:
DYNAMIC  FMX
ZANZIBER FMX
OUTLAW   FMX
DOOM     FMX
RIKUGUN  FMX

Insert diskette for drive B:
and strike a key when ready█
```

⊙数ファイルぶんをいっきにコピーする

DIRコマンドでファイル一覧を見れば、いつ作ったファイルか、どのくらいの大きさのファイルなのか、ひと目でわかる仕組み

BASICではまったく利用できないのがDOSのDIRコマンドで見るファイル情報だ。ファイル名のあとにそのファイルの大きさ(バイト数)、ファイルを作成・更新した年月日時間(タイムスタンプ。時間は末尾のa、pで午前、午後を表す)まで知ることができる。ファイルが多くて1画面に表示しきれないときは、「DIR　/P」と入力すれば下の画面のようにとちゅうでキー入力待ちになるし、ファイル名だけでいいときは「DIR　/W」と入力すればいい。

```
MSXDOS   SYS     2432 85-08-23  9:29p
COMMAND  COM     6656 85-09-02 10:10p
MSXDOS2  SYS     4870 90-09-03  4:58p
COMMAND2 COM    15708 91-06-19  8:11p
AUTOEXEC BAT       18 92-03-31  3:08a
AUTOEXEC XB       298 92-06-06  4:30p
LOADER   BIN      391 92-07-29  5:46p
MSXFAN   BIN    11146 92-07-29  5:46p
FONT12   XBN    58884 92-06-05 11:56p
PALETTE  BIN     1024 92-07-29  8:27p
TITLE    XB      1165 92-07-29 11:03p
TITLE'10 XS7    25754 92-07-28  6:29p
TITLE'10 BGM     1984 92-04-22  3:30p
MENU     XB      1850 92-08-03  3:10p
MENU'10  XP5    14625 92-08-01 12:26a
MENU'10  XTB     8183 92-08-04  6:50p
TYPE-A   XB      2867 92-07-07 12:22p
TYPE-C   XB      2023 92-07-06 12:24a
TYPE-FM  XB      2991 92-07-31  9:23a
RUN-XX   XTX     2281 92-07-31  5:25a
GAME     XB       236 92-08-01
DEMODATA BIN      519 74-01-02 12:56a
PREPROG  BIN      824 26-04-29  8:15p
Strike a key when ready █
```

⊙「DIR　/P」を実行したときの画面。なにかキーを押すと次を表示する

```
KANJI    BAS   KANA     BAS
EX       BAT   RUN-CG   XB
CG10     LZH   GAMEJ'10 C
GAMEJ'10 XS7   FM-MS'10 A
DYNAMIC  FMX   ZANZIBER FMX
OUTLAW   FMX   DOOM     FMX
RIKUGUN  FMX   AV-OCT   AVX
AV-MAC   AV    AV-LINE  AV
GRP-1    AV    GRP-2    AV
RUN-PSTN XB    PMEXT2   DOC
PMEXT    COM   TIMERBAL PMA
ALLZERO  PMA   KAIJU2   LZH
HUSTLE   LZH   OTHELLO  LZH
BW100    PMA   ATE-Q'10 XB
ATEQ1'10 XS7   ATEQ2'10 XS7
RUN-MIDI XB    MIDISFX  COM
TYPE-M   XB    OMAKE    A
UEDIT    COM   FONT1    CHR
DEMO     BAS   FORELLE  BIN
LOGO     BIN   BGM      OBJ
B-CLN'10 C     C-CLN'10 C
D-CLN'10 C
      93 files      3072 bytes free
A>█
```

⊙「DIR　/W」を実行したときの画面。BASICのFILESと似ている

9 文字列を知的に省略できる「＊」や「?」。ちっとも野蛮じゃないし、カードでもないのに、ワイルドカードとはこれいかに

ファイル操作のときに知っておかないとものすごく損するものがこのワイルドカードだ。もともとトランプ用語で、どんなカードとしても使えるカードのことだが、ファイル関係では1文字ぶんと置き換える「?」とそれ以降の文字列ぜんぶと置き換える「＊」の2種類がある。

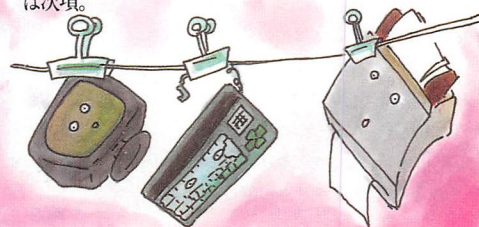
ただし、ファイル名部分と拡張子部分はピリオドで厳密に区別され、このピリオドはワイルドカードでは置換できない点に注意。

下にいくつかの実例を示した。いろいろ試して覚えよう。

```
A>DIR D*.FM?
DYNAMIC  FMX     2537 92-07-24 11:10p
DOOM     FMX     3059 92-07-25  1:45a
        2 files      3072 bytes free
A>DIR ?.*
File not found
A>DIR ??.*
EX       BAT       15 92-07-31  8:36p
        1 file      3072 bytes free
A>DIR .BAT
AUTOEXEC BAT       18 92-03-31  3:08a
DEMO     BAT      384 92-08-02 12:18a
EX       BAT       15 92-07-31  8:36p
        3 files      3072 bytes free
A>DIR MSX*.*
MSXDOS   SYS     2432 85-08-23  9:29p
MSXDOS2  SYS     4870 90-09-03  4:58p
MSXFAN   BIN    11146 92-07-29  5:46p
        3 files      3072 bytes free
A>█
```

⊙ワイルドカードを使うとファイル探しも楽

周辺装置(デバイス)をファイルのように扱うDOSマジック。デバイス・ファイルは、「CON」と「PRN」を知っていればOK

ふつうのファイル名には使えない名前が，「CON」、「PRN」、「LST」、「AUX」、「NUL」だ。いずれも、周辺装置をファイルとして扱うときの名前で、順にコンソール(画面とキーボード)、プリンタ、プリンタ、補助入出力装置(モデムなど。ただし、起動時はNULとおなじ)、ダミーを意味する。このうち、CONとPRNが最重要だ。たとえば、あるファイル(ABC.TXTとする)をプリンタに打ち出すときは、「COPY　ABC.TXT　PRN」を入力すればいいのだ。CONについては次項。

11 DOSでもBASICみたいにかんたんにプログラムが組める。DOSの機能を存分に活用する、やさしいバッチ・ファイルの作り方

DOSでいちばんおもしろいのが、バッチ・ファイル。バッチというのは、「ひとかたまり」といったていどの意味で、バッチ・ファイルは、いくつかのコマンドをひとかたまりにしてファイルにしたもの。拡張子を「BAT」にしておくと、バッチ・ファイルのファイル名を入力するだけで、そのファイルのなかに入っているコマンドを順に実行してくれる仕組みなのだ。

ちなみに付録ディスクなどに入っている「AUTOEXEC.BAT」は、自動実行バッチ・ファイルという。この名前のバッチ・ファイルは、DOSが起動した直後、自動的に実行されるのだ。BASICの「AUTOEXEC.BAS」と似ている。

■DEMO .BAT

```
A>copy con demo.bat
■
```

↑バッチ・ファイル作成開始

```
A>copy con demo.bat
mode 40
pause 40ｼﾞﾓｰﾄﾞ。 screen0 ﾄ ｵﾅｼﾞ
mode 32
pause 32ｼﾞ ﾓｰﾄﾞ。 SCREEN 1 ﾄ ｵﾅｼﾞ
mode 80
■
```

↑コマンドごとにリターンキーを押して入力していく

```
A>copy con demo.bat
mode 40
pause 40ｼﾞﾓｰﾄﾞ。 screen0 ﾄ ｵﾅｼﾞ
mode 32
pause 32ｼﾞ ﾓｰﾄﾞ。 SCREEN 1 ﾄ ｵﾅｼﾞ
mode 80
pause 80ｼﾞ ﾓｰﾄﾞ。 screen0 / width80 ﾄ ｵﾅｼﾞ
mode 40
pause DOS ｦ ﾂｶｳﾄｷﾊ ﾋﾂﾞｹ ﾄ ｼﾞｶﾝ ｦ ｾｯﾃｲ ｼﾏｼｮｳ
pause ﾏｽﾞ ﾋﾂﾞｹ
date
pause ﾂｷﾞﾆ ｼﾞｶﾝ
time
pause ﾌｧｲﾙｲﾁﾗﾝ (ﾃﾞｨﾚｸﾄﾘ) ｦ ﾋｮｳｼﾞ ｼﾏｽ。 1ｶﾞﾒﾝ ｦ ｺｴﾙﾄｷﾊ ｷｰﾆｭｳﾘｮｸ ﾏﾁﾆ ﾅﾘﾏｽ
dir /p
pause ｺﾝﾄﾞﾊ ﾌｧｲﾙｽﾍﾟｯｸ ﾀﾞｹ ﾉ ﾋｮｳｼﾞ ﾃﾞｽ
dir /w
pause ｺﾚﾃﾞ ｵﾜﾘﾃﾞｽ
^Z
        1 file copied
A>■
```

↑最後にCTRL+Zで「^ Z」を入力して作成終了

■EX .BAT

```
basic %1.bas
```

↑「EX. BAT」の中身はたったこれだけ。%1が仮引数

```
10 IF PEEK(&H2D)<2 THEN CLS:CALL SYSTEM
20 CALL KANJI1
30 CALL SYSTEM
```

↑%1が「KANJI」のときに実行される「KANJI. BAS」

```
10 IF PEEK(&H2D)<2 THEN CLS:CALL SYSTEM
20 CALL ANK
25 CLS
30 CALL SYSTEM
```

↑%1が「KANA」のときに実行される「KANA. BAS」

■バッチファイルの作り方

基本的には、①拡張子をかならず「BAT」にする、②実行したい順にコマンドをならべる、の2点を守って、テキストファイルを作ればいい。テキストファイルの作り方もいろいろで、エディタを使う、プログラムでファイルを作る、などがあるが、デバイス・ファイルの「CON」を利用して直接バッチ・ファイルを作る方法がある。

COPY CON 〈ファイル名〉

を実行すると、それ以降、CTRL+Zを入力するまでに入力した文字を指定した名前でファイルにすることができるのだ(上の写真)。

付録ディスクのDOSコーナーに行き、コマンドラインから、

DEMO

と入力してリターンキーを押しバッチ・ファイルを体験してみよう。

さらに仮引数というのは、このバッチ・ファイルを実行するときに打ちこむファイル名の横に9個まで引数をオプションで付けられる機能だ。この引数は、バッチ・ファイルのなかでは、順に%1~%9という名前で(ちょうど文字変数のように)使われる。この仮引数を使ったサンプルが上記のEX. BAT(漢字モード、かなモードを切り換える)だ。付録ディスクに入っているので、MSX2+以降のユーザー(日本語カートリッジでも可)は、ぜひ「EX KANJI」と「EX KANA」も試してほしい。

12 DOSを使っているときになにか悪いことがあると出るメッセージ。メッセージたちが伝えようとしていることはなにか

エラーメッセージを大きく3つにわけると①コマンド名そのものの間違い、②コマンドを実行しようとして問題にぶつかった、③コマンドの書式の間違い、の3つになる。

まず、①の場合には、次のメッセージが出る。

Bad command or file name

これは、コマンド名かファイル名がまちがっている(指定されたコマンド用のファイルがない)と訴えていて、入力ミスであることが多い。

②でよくあるのは(DIRコマンドのときなど)、

File not found

これは、いまセットされているディスクには指定されたファイルがない、ということを意味している。ディスクの入れ間違いもけっこう多い。

Insufficient disk space

Not enough memory

この2つは、上がディスクの残り容量、下がメモリの容量がたりないといっている。上はディスクを取り替えればいいけれど、下はプログラムの問題なので難しい。

ほかにも、Write error(書きこみ失敗)やRename error(ファイル名変更に失敗)などがあるが、どれも原因は意外と単純なはずだ。

③のタイプでは、Invalid~ではじまるメッセージが多い。これはようするに、コマンドに付けた引数に間違いがある場合で、数値が範囲を超えていたり、指定したドライブ名が間違っていたりしたときの注意なので、いま入力したものの引数を注意深く見直そう。

```
A>BASOC
Bad command or file name
A>■
```

←コマンドの入力ミスでよく出るエラー。BASICのSyntax errorのようなもの

13 節目、折り目で、DOSがユーザーの反応を待っている7つのメッセージ。準備が整いしだい、このメッセージにはこのキーを押す

入力待ちメッセージの代表は、「Strike any key when ready」(準備ができたらなにかキーを押してください)。これはそのとおりに、なにかキーを押せばいい。同様のものに「Press any key for retry」がある。

```
Write protect error writing drive A
Abort, Retry, Ignore? ■
```

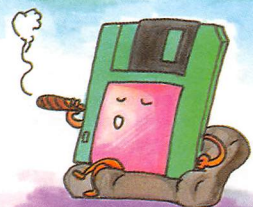
↑3つの選択を迫るメッセージ。頭文字で答える

「Enter~」で始まるものは、日付または時刻の入力待ちだ。

ちょっと難しいのは、「Abort, Retry,Ignore?」(中止する、もう一度おなじことをやる、エラーを無視する?)。3つの選択肢のうち1つを大文字になっている文字キーを押して選ぶ。ディスクのセットミスなどに多いので、確認して、もう一度やり直すことが多い。

また、たとえばファイルを全部削除しようとしたときには、「Are you sure(Y/N)?」(ほんとうにいいんですね?)と念を押してくる。いいんだよ、ならY、あっやっぱりやめ、ならN。同様のものに、「Terminate batch file(Y/N)?」(バッチファイルを終了させますか?)がある。

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき！●

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するために、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは9月30日必着。当選者の発表は11月9日発売予定の本誌12月情報号の欄外で行います。

■アンケート

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX ②MSX2 ③MSX2+
④MSXturboR(A1ST)
⑤MSXturboR(A1GT)
⑥どれも持っていない

2 今後、turboR(A1GT)を買う予定はありますか(1で⑤以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAM(MEM−768)
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を兼用している場合も含む)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス ⑨MIDI楽器(音源モジュールも含む)
⑩どれも持っていない
⑪その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習 ⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌に特集してほしいソフトを3つまで番号で答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを順に3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を順に3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち、読んでつまらなかったものを3つまで順に答えてください。

11 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、おもしろかった(または役にたった)ものを順に3つまで答えてください。

12 今月のスーパー付録ディスク(表3)のうち、遊んで(見て)つまらなかったものを順に3つまで答えてください。

13 あなたの持っているMSX2／2+／turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン(スーパーファミコンも含む)
②メガドライブ(マークIIIも含む)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC−286系も含む)
⑥FM TOWNS ⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

14 あなたがふだんよく読む雑誌を表4のうちから3つまで番号で書いてください。

15 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①波動実験装置 ②番倉庫 ③右脳 ④SKY ⑤REAL VOLLEY ⑥type-0 ⑦NUCLEUS ⑧NEO ⑨DELVINDUS ⑩ARMED PLANETS ⑪どれも興味がない

16 今月号に掲載されたFM音楽館の曲で気に入った順に3つ番号を書いてください。
①ダイナミック侍 ②OUTLAW ③DOOM ④ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM ⑤呪われし塔 ⑥ドルアーガの塔 ⑦スーパー付録ディスクBGM ⑧日本陸軍 ⑨どれも興味がない

17 業務用、ファミコン、PC88／98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かも明記してください。

18 今月号を買った理由をあえて1つだけ答えてください。
①本誌の特集記事
②本誌の連載記事
③ディスクのオールディーズ
④ディスクのレギュラー内容
⑤MSXの本はこの本しかないから
⑥人にすすめられて
⑦その他(具体的に書いてください)

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	掲載ページ
1	シムシティー	4
2	ブライ下巻完結編	10
3	Simple ASM	48
4	夢二・浅草綺譚	109
5	スーパープロコレ1	
6	スーパープロコレ2	
7	スーパープロコレ3	

表2 今月の記事

No.	記事名
1	表紙
2	〈FAN ATTACK〉シムシティー
3	〈FAN ATTACK〉ブライ下巻完結編
4	〈FAN ATTACK〉ハイドライド
5	ブリメ倶楽部
6	十字軍
7	BASICピクニック
8	〈ファンダム〉ゲームプログラム
9	〈ファンダム〉ファンダムスクラム
10	〈ファンダム〉新・マシン語の気持ち
11	〈ファンダム〉あしたは晴れだ！
12	FM音楽館
13	internationalization
14	ゲーム制作講座
15	GTフォーラム
16	FFB
17	GM&V
18	AVフォーラム
19	MIDI三度笠
20	ほぼ梅麿のCGコンテスト
21	パソ通天国
22	〈FAN NEWS〉夢二・浅草綺譚
23	今月のいーしょーくー情報
24	ON SALE
25	COMING SOON
26	FAN CLIP

表3 今月のスーパー付録ディスク

No.	コーナー名
1	オールディーズ「ハイドライド」
2	カミングスーン
3	ファンダムGAMES
4	ファンダム・サンプルプログラム
5	FM音楽館
6	AVフォーラム
7	MIDI三度笠
8	ほぼ梅麿のCGコンテスト
9	パソ通天国
10	ゲーム十字軍
11	あてましょQ
12	オマケ
13	MSX-DOS
14	B：
15	C：

表4 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジンのムック
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	バックアップ活用テクニック
9	その他のパソコン雑誌
10	ヒッポンスーパー
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊖スーパーファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊖PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	伊忍道・打倒信長
9	ウィザードリィ3
10	AD&D(ヒーロー・オブ・ランス)
11	MSXView
12	F-1スピリット
13	エメラルド・ドラゴン
14	SDスナッチャー
15	SDガンダム ガチャポン戦士2
16	王家の谷・エルギーザの封印
17	キャルシリーズ
18	キャンペーン版大戦略II
19	ぎゅわんぶらあ自己中心派
20	銀河英雄伝説シリーズ
21	グラディウスシリーズ
22	グラフサウルス
23	クリムゾンシリーズ
24	激突ペナントレース2
25	幻影都市
26	コンチネンタル
27	サーク
28	サークII
29	サーク・ガゼルの塔
30	三国志
31	三国志II
32	THEプロ野球激突ペナントレース
33	シムシティー
34	シュヴァルツシルトII
35	Simple ASM(シンプルアスム)
36	水滸伝
37	スナッチャー
38	スーパー上海ドラゴンズアイ
39	スーパー大戦略
40	スペース・マンボウ
41	戦国ソーサリアン
42	ソーサリアン
43	増設RAM(MEM-768)
44	ソリッドスネーク
45	大航海時代
46	ディスクステーション各号
47	提督の決断
48	ティル・ナ・ノーグ
49	デッド・オブ・ザ・ブレイン
50	闘神都市
51	ドラゴンクエストII
52	ドラゴン・ナイトシリーズ
53	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
54	信長の野望〈全国版〉
55	信長の野望・戦国群雄伝
56	信長の野望・武将風雲録
57	ハイドライド3
58	パロディウス
59	ピーチアップ各号
60	ViewCALC
61	秘密の花園
62	ピラミッドソーサリアン
63	ピンクソックス各号
64	ファイナルファンタジー
65	ファンダムライブラリー各号
66	ぷよぷよ
67	ブライ上巻
68	ブライ下巻完結編
69	フリートコマンダーII
70	プリンセスメーカー
71	FRAY
72	ポッキー2
73	マイ・アイズ！
74	魔導物語1-2-3
75	MIDIサウルス
76	μ・SIOS(ミュー・シオス)
77	夢二・浅草綺譚
78	ヨーロッパ戦線
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	らんま1／2
82	ロードス島戦記
83	ロイヤルブラッド
84	わくわくキャビンパニック
85	笑ゥせぇるすまん

●8月情報号の当選者の発表は55ページからの欄外で発表しています。

（キリトリ線）

郵便はがき

41円切手を貼ってください

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア

MSX・FAN編集部

読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

持っているMSXの機種名を書いてください（　　　　　　　　　　　）

ファンダム

プロコン第1次候補作品は10本。今月はどれもそれなりの味があって甲乙つけがたいが、このうち3作品だけが最終審査に残ることができる。どの作品が残るかはアンケートハガキの結果次第だ。

第6回 MSX・FANプログラムコンテスト第1次候補作品

➔P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。とくに注記のないゲームは高速モードでも遊べます。付録ディスクでは自動切換しています。

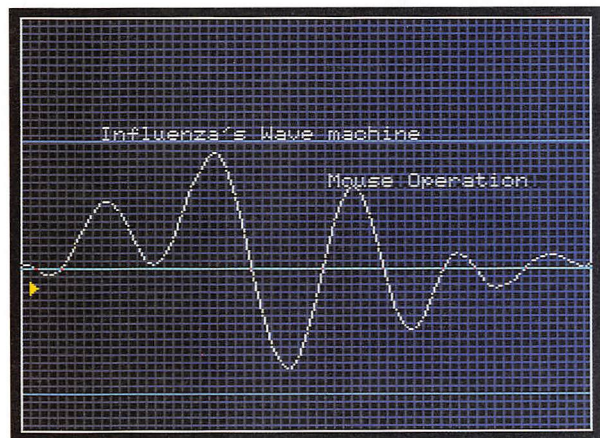
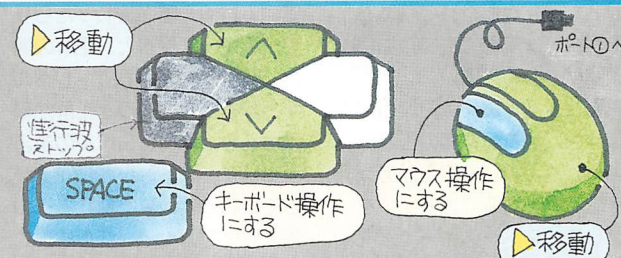
HADOU.FDX

科学少年の冷たい心がピクンとときめく
波動実験装置

MSX 2/2+VRAM64K
by いんふるえんざ ▶解説は50ページ

好きな番組はフジテレビ「そっとテロリスト」という、がまこが低い声で質問してきた。

「なぜこれを採用したんですか」

なぜ？ そんな質問をするとは、この作品を採用するのがそんなに不満なのかね。

「いや、そんなことは。ただ、ほかにもおもしろいゲームがあったのに、こんなつまら……」

つまらないぃぃぃ？

「いや、よくわから……」

わからないぃぃぃ？

「いや……なんでもありません」

この作品は、名前どおり、カーソルキーでもマウスでも制御できる波のシミュレータだ。波の理論(ただし自由端にかぎる)の実験に使ってもいいし、ただの暇つぶしにしてもいい。ふろのなかで揺れ動く水面を見つめているときのような透明な時間を与えてくれる、今月随一の美しい科学的作品だ。 (コ)

←なんの気なしにマウスをフルフルと動かして、柔らかでたおやかな波が揺れ動き、画面を往復するのをじっと見つめている

↑カーソルキーで小さな波を送りだすと

↑波形が反転して帰ってくるのがかわいい

このマークは左から、Ｉ画面部門、一般部門、Ｄ部門を表します。一般部門のマークの数字は、そのプログラムがｎ画面ｍ行の長さを持つことを意味しています。また、Ｄ部門のＤの下にある数字は、その作品のファイルサイズの大きさで、バイト単位。複数ファイルの場合は、それらをあわせた場合の数値です。

BANSOUKO.FDX

番倉庫番倉庫番倉庫番、倉庫番……ん？

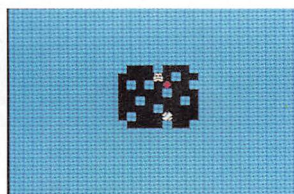
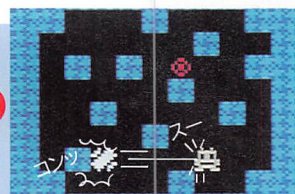
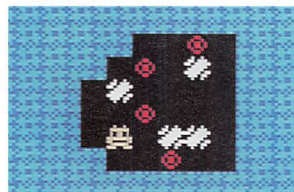
番倉庫 バンソウコ

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by アドレス

▶解説は52ページ

主人公はある日、古くなって傷だらけになった倉庫の修理を依頼された。これは置いてあるバンソウコをうまく動かして倉庫の穴をふさぐというパズルゲームだ。

カーソルキーで主人公を動かしてバンソウコを押す。一見かんたんなように見えるが、バンソウコは押すことしかできない、一度動かすと穴か壁に当たるまで止まらない、穴はいったんふさぐと壁になってしまう、など、よく考えて操作しないと穴まで運べないぞ。ギブアップはスペースキーかジョイスティックのAボタン。全部で6番倉庫まである。ちなみにこのパズルの解答プログラムもあるのだが、今月は非公開。（イ）

↑最初は穴が1つだから楽勝！

↑バンソウコを押す

↑2番倉庫。どうやってふさごうかなっと

↑押せ、押せて最初はこんな感じ

UNOU.FDX

レベルが進んでいくと右脳左脳しちゃう

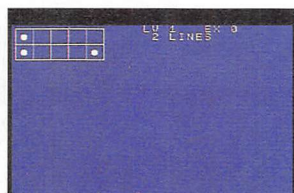
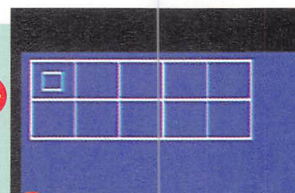
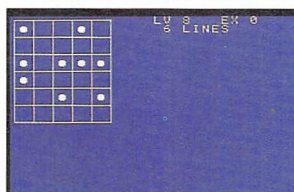
右脳

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by FRIEVE-B

▶解説は53ページ

題名が示すとおり、これは右脳のパターン記憶力をフルに使う頭脳ゲームである。

RUNすると最初は2段5列のます目が現れ、数個の玉が一瞬現れて消える。その玉があったと思われる場所にカーソルを移動して、スペースキーで玉を置いていく。置き終わったらリターンキーを押すと、正解の場合はEXが加算されて、レベルが上がるが、間違うと正解が表示され消えて同じレベルのままリプレイとなる。レベルが上がるにつれて段の数と現れる玉の数は増えていく。レベル10までクリアできない人は右脳を使ってない証拠だって。単純なだけに非常にのめりこみやすいゲームではある。（イ）

↑最初は2段。玉が一瞬現れて消える

↑玉があった場所を瞬時に記憶して

↑レベル8でこんな感じ。けっこう難しいぞ

↑カーソルで移動、スペースで置いていく

SKY.FDX

ぼよんぼよん、ぼぴぴょぼ〜んと高得点

SKY スカイ

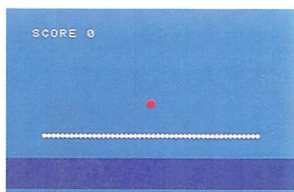
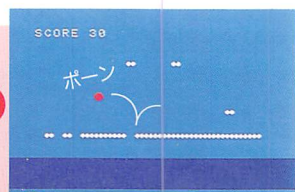
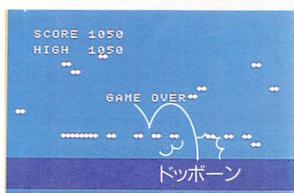
MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by FRIEVE

▶解説は54ページ

これは赤いボールを雲の上から落ちないように操作し続けるというアクションゲームだ。

RUNすると赤い玉が雲の上に落ちて雲の上でとびはねる。玉が着地した場所の雲は消えてまったく別の場所に現れるので、この雲のすきまから落ちないように、赤い玉をカーソルキーの左右でうまくコントロールして雲の上ではね続けさせる。

ぼぴぴょぼ〜んとジャンプの上昇中、雲に接触すると高得点になる。20回ジャンプすると黄色い玉が現れ、これに乗るとステージクリア。レベルが上がるにつれて雲の長さは短くなる。スペースキーでリプレイ。ステージは全部で5つ。面クリアか高得点かで迷うゲームだ。（イ）

↑レベルが上がると雲の長さは短くなるぞ

↑ジャンプするたびに雲は散る

↑散乱した雲を飛び続けるのは至難のわざ

↑黄色い玉に乗ってステージクリア

レシーブ、トス、アタックで決めろ！
REAL VOLLEY リアル・バレー

8/17

MSX2/2+VRAM64K
by SILVER SNAIL

※ターボRは標準モードで

▶解説は55ページ

ファンダムでは、オリジナルルールの1人制バレーボールはいくらでもあるが、プレイヤー1人あたり3人もの選手を動かす作品ははじめてだ。1人1人の動きがここまでリアルなものも見たことがない。

ゲームは2人対戦専用。1セット15点の3セットマッチ。双方の得点が16―16になると17点先取したチームの勝ちになる新ルールは取り入れているが、フルセットでむかえた最終セットがラリーポイント制になるルールは採用していない。反則のドリブルとオーバータイムスはできないようになっている。

審判の笛の音が鳴って試合開始。キーボード操作の赤いチームのサーブで始まる。

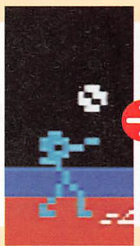
1チーム3人の選手は、後衛、セッター、前衛と役割が決められている。プレイヤーが一度にコントロールできるのは、明るい色で表示されている選手1人だけだが、状況に応じてすばやく選手を切り換えて、レシーブ、トス、アタック、ブロックなどで対処していく。

選手の操作は複雑でむずかしいが、トレーニングを積み、思うように選手を動かせるようになると最高だ。（ち）

PLAYERS

スペースキー（Aボタン）を押すとボールを打つ動作を開始するので、ボールがきた瞬間にボールを打とうとしても遅い。それより少し前に打つ動作を開始しないとだめだ。基本的に引きつけて打つと強く、早めに打つと弱くなる。

サーバー

カーソルキー上でボールを上げると山なりのサーブ、相手コートと反対側の方向キーでボールを上げると低いサーブが打てる。また、打つタイミングに応じてさまざまなサーブをくふうできる。サーブを打ったらすぐ切り換えること。

セッター

セッターは真上にボールを上げたり、同時に方向キーの左右を押してフェイントやバックアタックのトスをあげたりできる。ジャンプするとブロックする。チームの要（かなめ）であるセッターの使い方が勝利のカギを握る。

アタッカー

トスが上がったらタイミングをはかってジャンプ。そしてアタック！　相手コート方向の方向キーを押しながらだと、遠くへ飛んでいくアタック、逆のキーだと急角度のアタックになる。相手のブロックをぶち抜け！

レシーバー

飛んでくるボールをコートにつけてなるものか。レシーブはカーソルキーの左右で強弱をつけられる。どうしても移動して間に合わないようなボールは、フライングレシーブ（カーソルキーの斜め下＋スペースキー）で拾え！

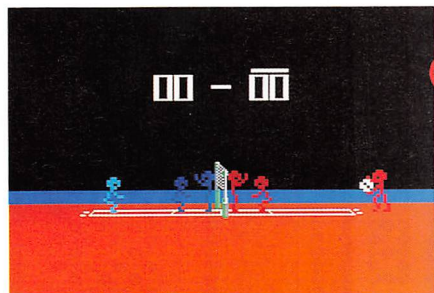
バックアタック

⬅ジャンプするタイミングがとりづらい大技だ！

フライングレシーブ

⬅ふつうにレシーブできないボールは飛びこんで取れ

ブロック

⬅ブロックはタイミングを合わせるのがむずかしい

⬆赤い選手チームをプレイヤー1、青い選手チームをプレイヤー2が操作する。笛が鳴って、いよいよ試合開始

⬆飛んでくるボールに、プレイヤー2はレシーブ準備

⬆ナイスレシーブ。すばやくセッターに切り換えろ

⬆タイミングよくジャンプ。アタックが決まるか!?

⬆真上にトスをあげ、次はアタッカーに切り換える

※サーブボールをあげるとき相手コート方向のキーは無効です。

※ごくたまにネットの下を通ってボールが相手コートに入ることがあります（ポイントになる）。

ああ、不思議で不気味なパズルゲーム
type-0 タイプ・ゼロ

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 田中将司

▶解説は56ページ

⬆サイバーな雰囲気の漂うタイトル。作者のいうように、ほんとうに妙なパズルだ

作者自身もこのゲームをほんとうにパズルゲームと呼んでいいのかわからないという、摩訶(まか)不思議(ふしぎ)なゲームだ。

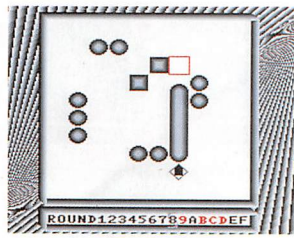
まずは、このゲームの世界における基本的な要素を紹介しよう。菱形状の「矢印」はプレイヤーが動かすカーソル。丸いものは「物体」と呼ばれ、「赤枠」に一度囲まれると四角い「物体'(ダッシュ)」に変化する。

次は基本的な物理法則だ。矢印が物体および物体'を押すと、押された方向にずっとすべっていき、なにかにあたるまで止まらない。赤枠をカーソルで移動させることはできないが、赤枠が物体や物体'と接触していたら、反対方向から押すことで物体を赤枠で囲み、物体'に変化させることができる。

また、ラウンドには1～Fというけったいな16進数の番号がついていて、タイトル画面でどのラウンドも自由に選択できるようになっているのだ。

以上の基本的なことをのみこんでもらったところで、重大な秘密を教えよう。そのラウンドにある物体をすべて物体'に変化させるとラウンドクリアだ。

かんたんだと思うかもしれないが、ビヨヨンと赤枠が動いたり、ヒクヒクと矢印がケイレンしたり、デビット・リンチふうの不気味さに思考回路をじゃまされるのか、けっこう苦労する。

これにも解答プログラムがついているのだが、それも今月は秘密にしておく。とりあえず、素手で挑戦してみよう。ただし、このゲームのために精神面で不健康になったとしても、パパは知りませんからね。(コ+が)

⬆物体を動かしているところ。ビヨヨンとのびていく姿があまりに印象的だ

ラウンド7を解いてみる!

⬅ここは誰でもできる。難しいことはなにもない。サクサクいこう!

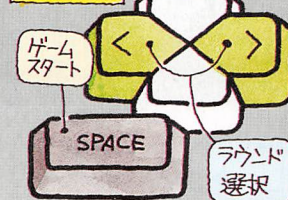
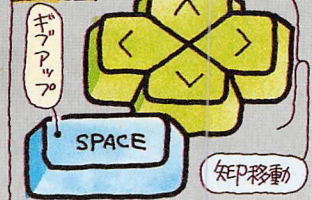
⬅ななめにならぶ丸い物体を四角い物体に変えたところ。赤枠をうまく移動させよう

⬅上から2段目の四角い物体をビヨーンと下に移動させる。まだまだこれから

⬅今度は、左下の四角い物体を右に移動。前の過程はこの物体を止めるためだったのさ

⬅まず赤枠を左下に移動させる。次に上から3段目の四角い物体を下に移動する

⬅赤枠を右に戻し、さらに下に移動。ここまでくればクリアしたも同然さ!

⬅最後の丸い物体を四角に変えた瞬間。もはや感動の涙でモニターは見えず(おいおい)

⬅画面がフラッシュ! BGMが頭に残って忘れられないようなら、もはや手遅れ……

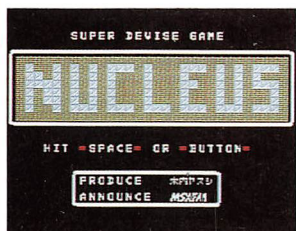
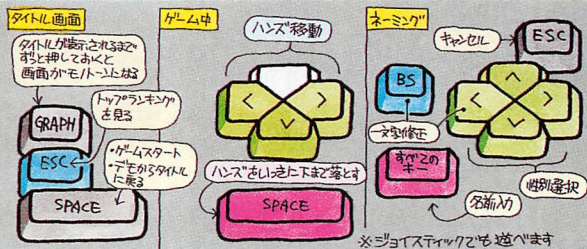
オールラウンドクリアをめざせ!!

NUCLEUS.FDX

ジャンケンゲームじゃないぞ、ニギニギ
NUCLEUS ニュークリアス

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで

by 木内ヤスシ

▶解説は58ページ

↑ピカピカ光ってカッコイイタイトル！やるぞ！っていう気になるね

■ストーリー

星暦2092年、地球と惑星ニュークリアスとの関係は悪化する一方であった。そして、ついに最悪の事態がやってきた。ニュークリアスが「ハンズ」と呼ばれる核爆弾を地球に送りこんできたのだ。

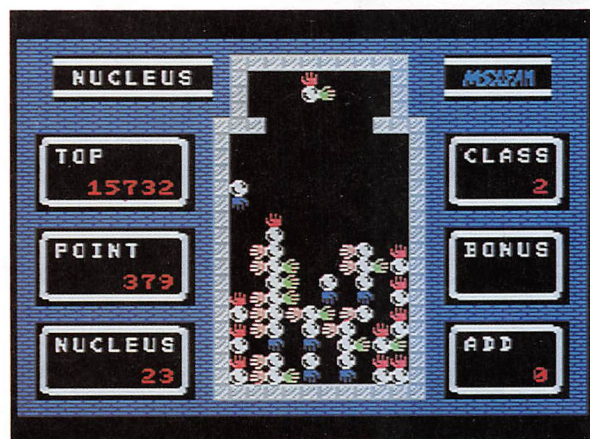
事態を重く見た地球防衛団体「地球を守る会」は核爆弾を受け入れる巨大タンクを建造したが、それも一時しのぎにしかならないことは目に見えていた。

唯一、地球の生き延びる術(すべ)は「ハンズ消滅の法則」にそってハンズを消滅させていくことだけであった……。

■遊び方

上から落ちてくるハンズの手と手をつなげて消していくテトリスタイプのゲームだ。

ハンズはハンド(手)と核から構成されている。ハンドはハンドどうしを結合する、つまり握手することによってひとつ消滅し、核はハンドがなくなれば消滅する。当然タンクがいっぱいになってしまうとゲームオーバーだ。ちなみに、タイトルが表示される前にGRAPHキーを押していると画面がモノトーンになる、なんだかβ(ベータ)なオマケ機能もある。 (が)

ニギニギ、ウニョウニョ…

←メイン画面。「CLASS」が上がるとハンズの落下速度も速くなる。「ADD」はハンズが消えたときのポイントだ

◉シェークハンドがポイントです。

さて、高得点を狙うためには、「下向きハンド」をどう積んでいくかが重要なポイントになってくる。下向きハンドの付いたハンズが落ちてきたら、消せる場合は必ず消そう。これを残してしまうと、同種類のハンドを消す効果のある「不思議の種」が落ちてこない限り消せなくなってしまうからだ。要注意！

←このように、上下だけでなく横同士のハンドも消すことができる。基本中の基本技

←連鎖させてハンズを消すと、ポイントが2倍、4倍、8倍とネズミ算式に増えていくぞ！

←「不思議の種」はタンクの底に当てると、一定時間ポイントが3倍になる効果もあるのだ

←よしいい調子だ！ 高得点を出せば、ネームエントリーもできるぞ！

←タンクが一杯になり、ゲームオーバー寸前。ああ、青い地球よ永遠なれ……

奇跡のハンズパワー

今、あらゆるメディアで絶賛されている『NUCLEUS』。このゲームから発せられる「ハンズ・パワー」は、現代の科学ではまだ100%解明されていない不思議なエネルギーです。当編集部の実験では『NUCLEUS』をプレイしただけで、アシスタントの山田さぶ(仮名)が、とんかつを食えるなど吉報が続々!!

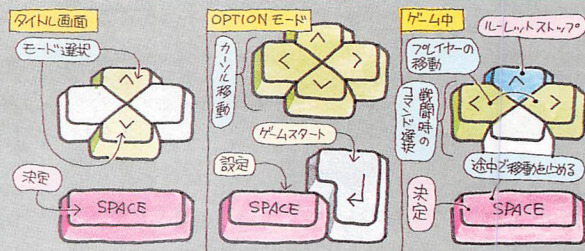
反響続々!!

富山県・村山しげるサン(24歳)

僕がファンダム整理で「NUCLEUS」を知ったのは2か月前。プレイして間もなく、女のコから恋の告白をされたり、身長が伸びたりと人生バラ色の夢をみました。ひどいぞ！「NUCLEUS」

【不思議の種の使い方】不思議の種は同じ方向を向いたハンドを一度に消してくれるアイテムだ。たとえば右向きのハンドにぶつければ、そのときに積まれている右向きのハンドがすべて消滅し、通常消すことができない下向きのハンドも核にぶつければ消すことができる。また、タンクの底に当てると一定時間ポイントが3倍になるというボーナス効果もある。核をある一定数消したときに出現するが、なかなか出てこないので、チャンスをのがさないように！

ファンタジー人生ゲームとでもいいましょうか
NEO ネオ

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで
by ZOMBIE SOFT ▶解説は61ページ

⬆タイトル画面。「OPTION」を選ぶとさまざまな設定を行うことができる

●ストーリー

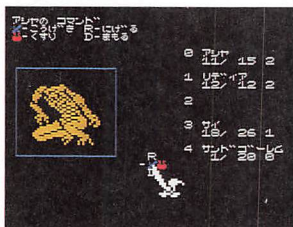
この地「NEO」には100年に一度、シームルグという霊鳥があらわれる。シームルグを倒し、その血を身に浴びた者は永遠の若さを手に入れることができる……この噂を聞いて、4人の冒険者がこの地「NEO」にやってきたのであった。

●オプション

このゲームは最大4人で遊べるスゴロクRPG。フィールド型RPGの移動の部分を人生ゲームのようなスゴロクにしたといえばわかりやすいだろうか。

プレイヤーの目的は自分のキャラクタのレベルを上げること。ゲーム終了時にレベルのもっとも高いプレイヤーが勝者となる。レベルの上げ方にはいくつかあるが、いちばんてっとり早いのは依頼を達成することである。依頼を達成すれば、かなりの経験値とゴールドが手に入る。

また、このゲームではパートナーというシステムが利用できる(オプション画面で設定)。これは敵に遭遇した場合、どんなに離れた場所にいても必ず駆けつけて一緒に戦ってくれる仲間のことである。うまくいけば効率のいい展開が望めるが、ヘタをすれば足のひっぱりあいにもなりかねない。使用には注意が必要なのだ。

依頼をすべて達成すると、いよいよシームルグとの戦いだ。持てる力のすべてを使って戦うのだ! キミは永遠の若さを手に入れられるかな? (にい)

⬆戦闘ではトドメをさした者が経験値とゴールドを手に入れる。結構重要

霊鳥シームルグ!!

最後の大ボス、伝説の霊鳥シームルグを倒した者は永遠の若さと莫大な経験値を手に入れ一発逆転も可能。必勝法はシームルグを倒す前にほかの冒険者をできる限り倒してしまうこと。負ければ、スラム街ならぬあの世が待っている

遠くにあってもちけいとはこれいかに? by おさだ

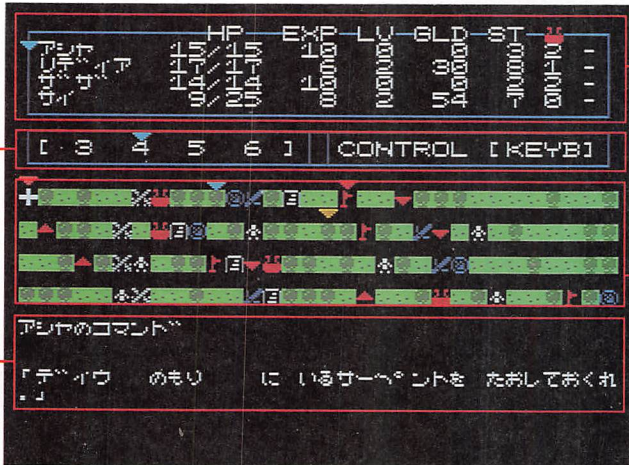
地形	説明
平地	モンスターと遭遇することがある。戦闘は左右3マス内にいるプレイヤーも参加することになる
森 沼 洞穴	主に依頼を達成する場所となる。依頼には大別して、 ①ゴブリン、サーペント、サムライ、ドラゴンのうち依頼人の指定したモンスターを倒す ②依頼人より渡された手紙を指定した場所へ届ける ③依頼人の指定した場所より薬草を手にいれ、依頼人のもとへ届ける の3通りがある。この場所ではその内の①と③の依頼の達成に関わってくる
仕事人依頼所	ゴールドを払って仕事人を雇うことができる。仕事人は他の冒険者を倒して手紙や薬草を奪うことができる
薬屋	体力を回復する薬を売っている(ゴールドがあれば自動的に買う)。また依頼②の達成に関わることもある
道場	ゴールドとひきかえに経験値を手に入れることができる。また依頼②の達成に関わることもある
宿屋	無料で体力の回復ができる。また依頼②の達成に関わることもある
矢印	ここに止まるとそれぞれマップの1つ下段、1つ上段へ移動する。
依頼人	ここに止まると依頼を受ける。ただし現在の依頼が実行中の場合は何も起こらない
病院	スタート地点。ゲーム中HPがゼロ以下になった場合はここへ強制送還され、しかも1回休みとなる

画面の説明

ルーレット

出た目が移動力を示す。移動力が許す限り、自由に動ける

現在の依頼

現在実行中の依頼を表示。依頼達成後、次の依頼を引き受けるまでは「NOTHING!」と表示される。ちなみに、依頼は引き受けた人しか達成できないというわけではなく、誰が達成してもかまわない

ステータス

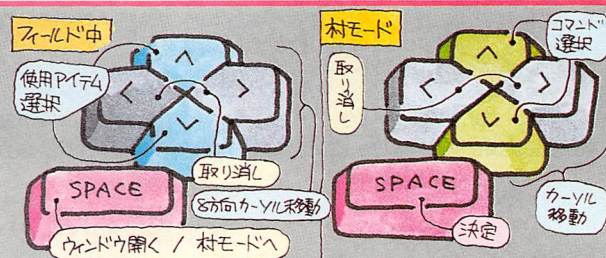
左より、プレイヤーの名前、現在の体力/体力の最大値、次のレベルまでの経験値、レベル、ゴールド、腕力、薬の数を示している。右端は依頼によって薬草か手紙を持っていると、ここに「O」が表示される

マップ

マップの横1ラインが1つの街を示す。上段からバーゼル、ディウ、ルナティア、サライの街となっている。地形はプレイするたびにランダムに変化する

DLVINDUS.FDX DLVINDUS.B

無駄なく、確実な攻めを期待している
DELVINDUS デルビンダス

MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRは標準モードで
by TPM. CO SOFT WORKS ▶解説は64ページ

↑「DELVINDUS」という文字が見事にデザインされている。でも魚の骨みたい

キミは魔王のドラ息子。「なにっ、オヤジを倒そうとする勇者がいるだと！」

魔王から部下をつけてもらったキミは、悪魔を指揮して村をおそいながら勇者をおいつめていく。パズル的要素を含んだまったく新しいRPGの登場だ。

ゲームスタート。フィールド上でカーソルを移動させ、入れる村をさがす。白く反応する場所に村が存在しているが、スタート直後に入れる村は1つだけ。村を滅ぼしていくたびに入れる村が1つずつ増えていく。この世界に村は全部で29存在する。

■部下

村を攻略するときにキミの手足になるのが、部下の悪魔たち。悪魔は体力(HP)、攻撃力(BRK)、炎、水、大地(ち)の5つのパラメータを持つ。攻撃力の数値は1回の攻撃でたおせる人間の数。また、体力が0以下になると人間をおそえなくなり、炎が0以下だと攻撃力が1になり、大地が0以下だと任務を無視し、水が0以下だとアイテムによる回復が半減する。健康管理が大変だ。

↑これがデルビンダスワールド。騎士や村人を殺しまくり、すべての村を滅ぼしてやる。娘はさらってオレのまわりにはべらすのだ。ハッハッハー。うっ、神め、じゃまするなーっ！

最初のうちは、HPは「やくそう」、炎は「ほのおのむぎ」、大地は「だいちのぱん」、水は「てんねんみず」で回復するが、なかには副作用を持つアイテムもあるぞ。

■村へ

村に入ると村モードの画面に切り換わる。もたもた攻めていると魔王が勝手に村を滅ぼしてしまう(その村の攻略を最初からやり直せという意味)。その村の人間を全員たおすと村は滅び、略奪品が手に入る。

■勇者

宿敵の勇者は村から村に渡り歩いている。勇者の情報は村人の話から仕入れる。また、勇者と並んで悪魔の敵となるのが神である。相手の攻撃パターンを読んで打ち負かせ！

■最初の壁

愚民(ぐみん)の村その3でだれもが壁にぶちあたるだろう。村人が「あくまばらい」を持っているため、追い返されてしまう。どうすればいいかよく考えてみよう。

攻略がうまくいかない場合の対策は、①攻め方が悪い→ムダをなくす、②売りつけるアイテムがない→倉庫をアタック、③部下の数が少ない→勇者を追え、④武器が弱い→倉庫をアタック、などをチェックしてみよう。

ちなみに城でセーブ／ロードができるぞ(欄外参照)。 (ち)

ぐみんの村での攻防戦

→村に入ると魔王から攻撃回数を宣言される

下が村モードの画面。画面右上にはその村の絵が表示される。ここで建物以外の場所をクリックすると、「むらをおそわせる(悪魔が自分の任務を実行する)」「むらひとのはなしをきく」「ひきあげる」のメニューが表示される。建物をクリックしたとき、なかに人間がいれば①のようにあらわれ、②のメニューを表示。そこで「にんむをあたえる」を選ぶと→③でどの部下に任務を与えるか選択→任務を与える→④のように任務を受けた部下が表示され、名前のまえに○が付く(任務継続中は＊、別の建物で任務についている場合は●)。部下に任務を与え終わったら、カーソルキーの左右でキャンセル。「むらをおそわせる」で実行だ。

悪魔には任務実行の優先順位があるので、優先したい任務は③に表示される上の悪魔に与える。

また、③で「C」のところに○が出ると任務実行不能になる。

●任務内容●

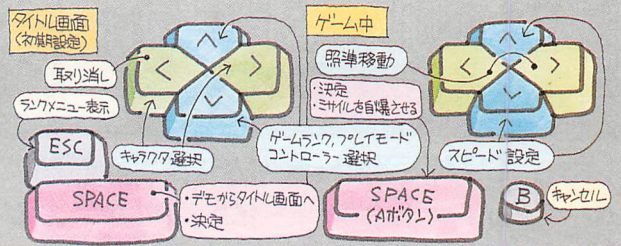
むらびとをおそえ……村人をおそう
きしをおそえ……騎士をおそう
むすめをさらえ……娘をさらう
そうこをおそえ……倉庫から物品を奪う。BRKが低いと失敗する。全員倒してからでは倉庫はおそえない
たてものをこわせ……その建物に何人いようと1ターンで倒すことができる。こわす過程でダメージを受けるので注意。この任務の成功率は小さい
ものをうりつけろ……略奪品を売って通貨を手に入れたり、弱い武器などを売りつけて、相手の攻撃力を落とす
かいしめる……村の武器を買い占めて、相手の攻撃力を落とす

【DELVINDUSで遊ぶときの注意】途中のデータをセーブするときは、セーブ用のディスクを書きこみ可の状態でセットしてからにしてください。うっかりしてエラーを出してしまったときは、正しくディスクをセットしたうえで、CTRL+Uで周囲の文字を消し、その場でCONTを実行すればセーブできます(最初は変ですが、ゲームも続けられます)。また、このゲームで遊び終わったあとは、かならずリセットしてください。

宇宙規模での戦いをくり広げるゴルフ
ARMED PLANETS アームド・プラネッツ

MSX turbo R 専用

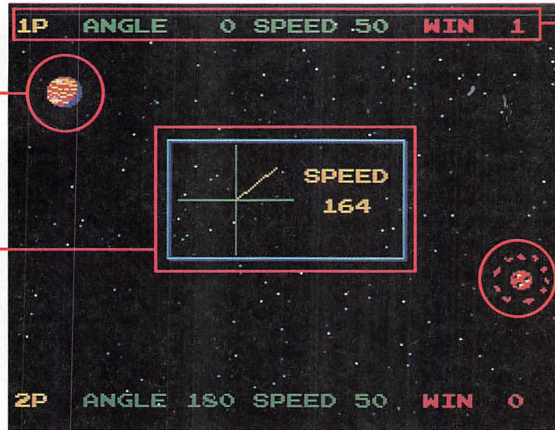
by 福留英明

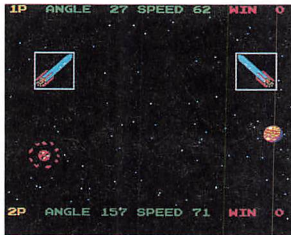
▶解説は68ページ

マニュアルもろくに読まずにゲームを始めたときの第一印象は懐かしいの一言。なぜなら、僕が小学生の頃ノートの切れ端に戦車や砲台などを書き並べ、鉛筆をはじきあって戦うゲームが流行ったことがあったんだけど、この『ARMED PLANETS』とそのゲームがついダブって見えたのだ。

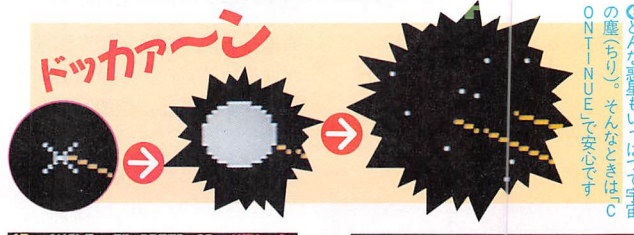
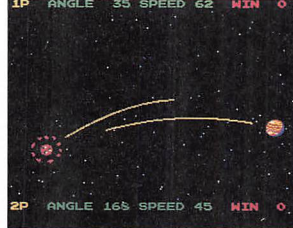
で、マニュアルを読んでみると、アングルやらプラズマやら難しい単語が出てきて、う〜ん…。もともと考えるのは苦手なのでミサイルをわざと自爆させ、誘爆に敵のミサイルを巻き込んだりといろんなことをやってるうちにじつはこのゲームはゴルフだということに気がついた。

ミサイルをゴルフボールに置き換えてしまえば角度やスピードの設定なんかは従来のゴルフゲームにあったものだし、プラズマなんてのは風向・風力以外の何物でもない(ちなみにランク設定でEXPERTにするとプラズマの吹く向きと強さは毎ターン変わる)、相手の惑星はグリーンになっちゃうだろうし、解釈次第によっては自分の選んだ惑星はゴルフクラブといえなくもない。そういえば、全部の星を破壊した後のスコア表示もありゃゴルフだよなぁ。ゴルフゲームは意外と好きだったりするので結構楽しませてもらいました。 (にい)

画面左側の星は、1プレイヤーが担当する。ミサイルの発射角度、速度の設定は常に1プレイヤーから先に行う

プラズマが吹いている向きとその強さを示す。プラズマはグラフの中心から黄色の直線が出ている方向へ吹いている

ANGLE、SPEEDはそれぞれミサイルの発射角度と速度を示す。WINは対戦プレイで何連勝したかを表示している

2プレイヤーは右側の星を担当。1プレイヤーの後に設定を行えるぶん、有利かも。ちなみに同じ星どうしでの対戦も可能

⬆ミサイル発射！ ちなみに惑星の位置はプレイするたびに毎回変わる

⬅どんな惑星もいっぱつで宇宙の塵(ちり)。そんなときは「CONTINUE」で安心です

⬆発射後のミサイルの軌道。見守っているだけなのに不思議と力が入る

⬆戦いに勝利しても、新たな戦いが待っている。全ての惑星に勝つまで戦いは続く

どれを選ぶ？ 7つの惑星(プラネット)

レプトン

⬅このゲームに出てくる惑星の中では最小。当然のことながら星は小さいほど、ミサイルに当たりにくい。特に長距離戦で、その真価を発揮するだろう

ロイテン

⬅一人用プレイでこの惑星を選んだ場合、妨害電波を発生しコンピュータ側のミサイルの命中率を下げることができるが、他にはこれといった特徴はない

ウォルフ

⬅大きさは並、これといって特殊能力もないので、考えようによっては最も不利な惑星ともいえる。が、かえってプレイ意欲がわいたりするかも？

マーティス

⬅7つの惑星の中で、照準は最長を誇る。照準が長ければ、敵を狙いやすくなるので当然誤差は小さくなる。この惑星で狙いの感覚を養うといいだろう

ウォルス

⬅ウォルフとは1字違いの惑星。大きさも変わらないし、大した特徴もないという点も同じなので、もしかしたら双子星なのかもしれないなぁ

プトレマイオス

⬅倍速ミサイルを発射する。加速のついた倍速ミサイルはプラズマの影響による軌道のズレをかなり抑えることができる。図体のデカさは大きな欠点

SS431

⬅周辺をとりまくリングはバリアとしての役目を果たしている。リングは破壊可能だが、意外にもミサイルがリングの間をすりぬけて命中することも多い

料金受取人払

新宿北局承認

46

差出有効期間
平成5年9月
30日まで

切手不要
切手を貼らずにお出しください。

郵便はがき

169-00

107

(受取人)

東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号
(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

財団法人 電子技術教育協会
文部省認定 社会通信教育 パソコン講座
MSX・FAN⑨係

キミもプログラムが作れるようになる!

パソコン講座 MSX対応

無料

★くわしい案内資料 送呈券

⬇必要なことを書いたらスグ出してください!

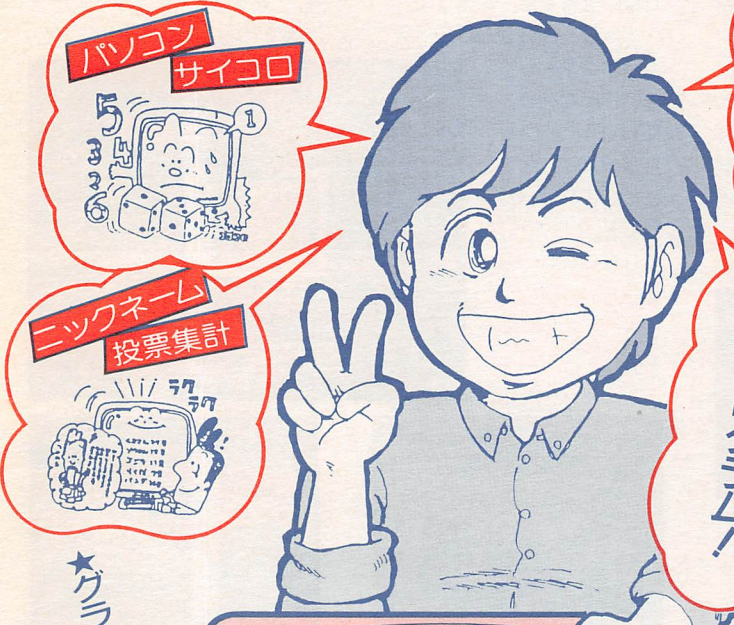
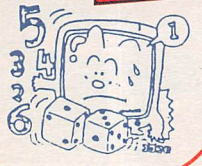
住所	□□□-□□ MSX・FAN⑨係 都道府県 市区郡 (様方)
氏名	フリガナ 電話番号 市外番号 市内番号( ) 番号 年齢 歳 性別 男 女 1・2

RE	M819SR29Ø8

このハガキを今すぐポストへ!

キリトリ線

プログラムが
自分で作れるようになる
パソコン講座
MSX対応
ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる！
無料です！
このハガキを今すぐポストへ
見るだけでもぜったいトクする！
表面に記入してすぐ出して下さい
キリトリ線

300種類のプログラムが、遊びながら覚えられる！
これでキミもパソコン名人。
パソコンサイコロ
ニックネーム投票集計
暗号作成&解読
キミだけに教える300のプログラム！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
ハガキをポストへ！
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムで楽しもう！
MSX対応パソコン講座
ターボパワーのパソコン講座で、ともだちに差をつけろ！
すぐ役立つ！講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京 03(3200)5713

ファンダム SCRUM

第6回プロコン、いよいよ開催。MSXを輝かせる作品がぞくぞく登場。Mファン大賞を手にするのは誰だ!?

目次

※①〜⑭はアンケート番号です。

ちえ熱の選考会レポート

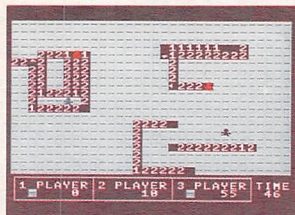
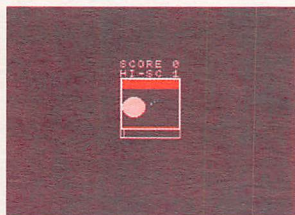
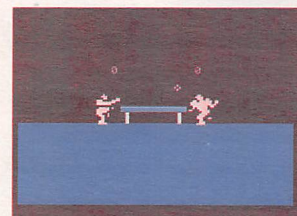
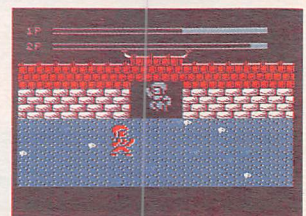
Mファンにとっては6回目、わたしにとっては4回目のプロコンがやってきた。応募状況は1画面部門がいつもにくらべ少なかったが、一般部門への投稿数はいつもの倍あった。やっぱり、一般部門が激戦区である。

となりのページの選考会集計結果第1位作品を見ると、平均点が7.5点と低い。ちょっとものたりない感じのする平均点だが、これは審査員の採点がきびしくなったせいだろう。まちがいなく、今月の選考会に出品されてきた作品は力作揃いだった。

ツール類ではひさしぶりのRomi作品(ファイル管理ソフト)など力作があったが、ほかのアミューズメント中心の作品と同列に論じがたく、コーナーを別に設けて採用するという方向で保留している。募集要項などには書いていなかった事態で、コンテスト用にツールを投稿してくれた人には申しわけないが、12月号までに時間をかけて再検討させてほしい。

また、下に写真を載せて紹介している作品は、プロコンの枠外で再審査の対象とするため12月号の選考会まで保留する。

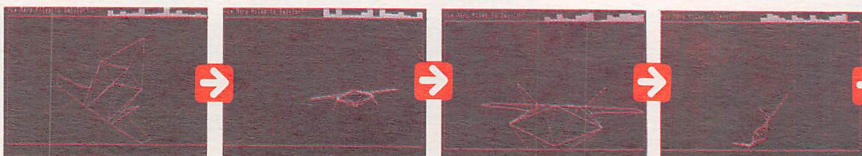
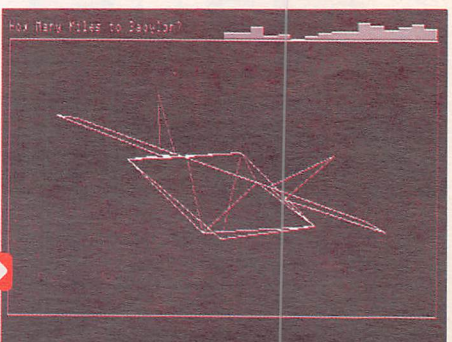
ただし、このなかに来月号で復活するかもしれない作品がある。『DARK Dungeon』がそれだ。これは6月号で紹介した『Dungeon Buster』の改良版だ。よくできているが、市販ゲームの『ダンジョンマスター』に酷似しているとの判断で不採用に決まりかかっていたが、採用派のがまこが「似てはいるがオリジナル性も十分ある」と主張して雲行きが変わりはじめた。　(ち)

UMIPI作の『DARK Dungeon』。3Dダンジョンのなかでモンスターとリアルタイムにたたかう

シゲ作の「宝さがし」。3人で遊ぶと楽しめるゲーム。地面を掘ると矢印があらわれ、これは宝の位置を指すヒントとなる。相手と宝の奪い合いになる

RETURN作の「ふらふら虫」。プレイヤーの操作する"ふらふら虫"が奇妙。ヨッパライ方式のアクションゲームで、ゴールまでふらふら虫をもっていくのだ

B.I.B.作の「ラリーたっきゅう」。ほとんどルールなし、技なしの2人対戦卓球ゲーム。卓球の醍醐味である、ラリーの応酬が味わえる

常連M−OZO作の「双龍戦」。コミカルなキャラクタどうしでたたかうイー・アール・カンフー風格闘アクションゲーム。技の掛け合いにおける勝負が見応えがある

MSKSBT SOFT作の「たこあげえむ」。リアルな凧(たこ)上げのシミュレーションゲーム。うまく凧を操作するにはそれなりの練習が必要のようだ

くめと作の「PACK MEN」。4方向に舌をのばして、たがいに相手を食べようと競い合う2人対戦ゲームだ。舌をのばすというアイデアがおもしろい

CONSOLIDATeD作の「How Many Miles to Babylon?」。下の連続写真はゲームが始まるまでのデモ。ゲームはシューティングゲームだが、まだまだ中途半端

★ファンダムへの投稿募集中！　応募要項は81ページ

選考会集計結果 BEST5プラス1!

今月の選考会は７月12日と16日の２回にわけて行われました。12日の選考会が通常どおりの(審査員全員参加によるもの)選考なので、そのとき審査された作品が「ＢＥＳＴ５プラス１！」の対象となっています。

		ARMED PLANETS	NUCLEUS	波動実験装置	NEO	右脳	REAL VOLLEY
		総計60点	総計60点	総計57点	総計54点	総計52点	総計47点
Orc	ＦＭ音楽館、付録ディスク担当者。そろそろ、本業のほうが忙しいみたい	グラフィックはもちろん三角関数テーブルもファイルにしておくと起動が早いよね。ゲームはまあまあ。	下向きの青い手ばかり出てくるのはちょっとかんべん。でもにぎにぎはいい味だしてる。7、8点でもよかった	波の動きがすごく滑らかで、入射波と反射波の重ね合わせもきれい。自由端だけでなく固定端もあるといいね	ＭＳＸ上でスゴロクとＲＰＧをうまくミックスしている。他プレイヤーも攻撃できるのもゲームの多彩さ	一瞬のパターンを網膜に焼きつけられるかどうか。だんだん難しくなっていくけどそれほどおもしろいかなぁ？	動きはいいのだから、操作体系をちょっと整理すれば、もっとエキサイティングなゲームになった。おしい
がまこ	ファンダム紹介記事担当者。ある読者に親しまれ、その読者の兄貴分となった	ゲーム内容は、なんてことないんだけど、グラフィックにに説得力がある。今思うと８点はつけすぎたかな……	手のニギニギ感がきもちいい。残念なのは、「不思議の種」というアイテムがほとんど落ちてこないところかな	このような感じのもは採用されにくいと思っていたので、非常にコメントしにくい。参考になる点も多いのでは	イマイチのめりこめない。どうしてだろう？完成度も高いと思うし、アイデアも悪くないんだけどなあ……	「うのう」上から読んでも下から読んでも「うのう」。うーんいいなあ。えっ、このゲームは「みぎのう」なの？	リアルというだけあってキャラの動きはすばらしい。もう少し簡単にラリーが続くようなら、もっと楽しいのに
コルサコフ	ボスはファンダムの他に、いくつもコーナーを担当している。ご苦労さま	本質はゴルフゲームとのことだが、この人の作品はなんだかいつも「大作」の雰囲気があって身構えてしまう	う〜ん、ニギニギしてるなあ。ぼくは作品がどうのこうのというより、木内ヤスシという作者が好きなので	そもそも「波動」ということばに科学少年はピクンとくる。そのうえ「実験」ときて「装置」ときたら……	かつての『竜の塔』式すごろくＲＰＧかと思ったが、もっとほんとにＲＰＧでびっくりした	作者は「みぎのう」と書いてるけど、「うのう」と読むほうが一般的なようです。大脳生理学なところが好き	はじめて見たタイプだし、しかも実現しているので満点。０点にしているやつは頭がおかしいとしか思えない
ささや	ゲーム攻略記事担当者。今月から付録ディスク班の一員に。がんばれ！	こりはとてもおもしろいパターゲームでちゅ。ほよ？　なんか違いまちゅねえ、ほよよ、爆発したでちゅ！	この手のテトリス発展形ゲームのアイデアは出つくした感じがありまちたけど、こりはとてもよい出来でちゅ	ぼくたんにはこの作品の意図がつかめないでちゅ。画面でウニョウニョ動いたからって、なんになるの？	見栄えが悪すぎまちゅ。グラフィックだって重要な要素でちゅ。みんなと違ってぼくたんはゆるちまちぇん！	ムカちゅくう！　よし、もう一度でちゅ。るるる一、あってるぅ♡　このうれしさがたまらなくいいでちゅ	操作性がとんでもなく悪いでちゅ。やりにくいでちゅ。動きがいいだけに残念でちゅよ。そこをどうにかちてね
ちえ熱	当コーナー担当者。スランプ脱出！　なんのスランプだったかは前号参照	特徴のないミサイルの撃ち合いに、ちょっとがくっときたが、目を楽しませてくれるビジュアルがうれしい	コミカルなブロックは木内ヤスシらしさが出ているなあ。ただ、目のさめるような連鎖がなくて残念	くにゅくにゅ動く曲線が物理的エッチな感じがしていい。マウスを使うともっとおもしろいぞ	ルーレットをまわすところにすごろくらしさを感じるが、ゲームそのものに、すごろく要素が足りないのでは？	「ちょとこれやってみな」と他人にプレイさせて、それを横で見て楽しむ。あまり一人きりで遊ぶ気にならない	『ストII』だって最初は思うように操作できないが、慣れてくるとおもしろい。そこがこのゲームと似ているぞ
MORO	スーパービギナーズ講座担当者。質問箱へのむずかしい質問は彼にふっている	演出がよく、ゲームも遊べるものだった。惑星ごとに、攻撃方法にも特徴を持たせれば、もっといいのに	手のアニメーションが最大のセールスポイントになった。ゲームとしてはもう一つおもしろさに欠ける気がする	ＹＵＫＩ♡氏が自宅に持ちかえったほどの作品。解析してよくわかったが、いろいろな面で◎。勉強になる	なんだかゴチャゴチャしているが、おもしそうな作品だ。この手のスゴロク風ゲームは好きな部類なので……	選考会での雰囲気で、つい甘い点にしてしまったが、こういう作品もいいんじゃないかな	操作は難しいけどとてもおもしろい。０を付けるおバカさんにはわからないでしょう。ぜひ１プレイ版がほしい
おさだ	プログラム解析と、今月からいよいよスタートした国際化コーナーの担当者	ありきたりなゲームだと思ったけど、実際にはじめると熱中してしまう。自分の単純さにあきれつつ７点	手の動きの不気味さにつられて８点をつけたけど、ゲームとしてはたいしたことない。５点くらいかな	動きは気持ちいいんだけど、やってて５分であきた。ＭＳＸをバカにする友達へのコケオドシにいかが？	足の引っぱり合いがなんとなく『モンスターメーカー』を思わせるゲーム。ケンカのオトシマエつけ用にどうぞ	ひたすら熱中して遊んでいて、あるとき、フッとむなしさを感じてしまうという努力のむくわれなさが嫌い	リアルというよりブキミだぁ〜。しかも操作が無意味に難しすぎ。全然楽しくないじゃんこんなの〜！
にい	ファンダム紹介記事、付録ディスク担当者。最近、騒ぎをまきちらしている	昔、友達と鉛筆を使ってこんなふうに遊んでたなあ。にいは授業中も遊んで、よく先生にしかられてました	このタイトル、ささやとおさだが「ナックルズ」と呼んでいた。おい、おさだ！　英会話学校行ってんだろ？	「波動」って高校の物理の授業にやったなあ。当時、こんなソフトがあったらあんなに苦労しなかったのに	おさだのバカー!!　イベントは独占するわ戦闘中オイラのキャラを殺すわと散々なことをしやがって。ブツブツ	う〜ん、このゲームをやってると実験用のサルになったような錯覚を覚える。でもやめられない、とまらない	シェケナベイベー!!　やってられねーぞ、このゲーム。手と頭がついていかん。ねこバレーのほうがいい！

【審査点案内】　9点以上＝絶対採用！　8点＝ぜひ採用したい　7点＝採用してもいい　6点＝採用レベルの作品だ　5点＝わからない　4点＝やめたほうがいい　3点以下＝採用は阻止したい

選考会出品リスト

	作品名	作者	作品内容
1	振子	株式会社ファンダム	振り子を利用したしゃぼん玉つぶしゲーム。アイデアがおもしろい
1	2DOUBLE	佐々木学	アイテムを使った、対戦生き残りゲーム。3年ぶり3度目の投稿実らず
1	ESCAPER	RETURN	障害物をよけていくゲーム。難しさが放物線みたいに急上昇していく
1	MOUSE GUN	くめと	マウスを銃にみたてた早撃ちゲーム。撃つたびに撃鉄を引くのがリアル
GP	リトルシティー	APO	ファンダムではめずらしいアドベンチャーゲーム。ストーリーがほしい
GP	Master mind	HASEMAKO	ベーシックなマスターマインドを対戦ゲームにしたもの
GP	Dynamite-it	塚原修	ダイナマイトで壁を壊していくパズルゲーム。火のつけ方がおしゃれ

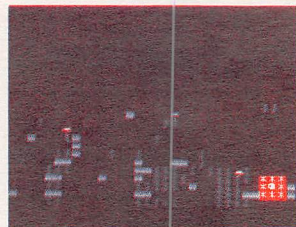
	作品名	作者	作品内容
GP	キャトルミューティレーション	早川昌生	高原にいる牛をUFOでつかまえる牧歌的なUFOキャッチャーゲーム
GP	ZEATH	沢田広正	魔王ジースによって制圧された国を武器を見つけ出して救うRPG
GP	PUT GET	M.TAKADA	ブロックの敷き方に頭を使う、ニュータイプの左脳活性化パズルゲーム
GP	NUMBERANCE	COME ON 太郎	落ちてくる数字ブロックを消していくコラムスもどきのパズルゲーム
GP	BAL	NOM c95	倉庫番タイプのパズルゲーム。画面がきれいなのがウリ
GP	AIR MISSION	なりくに	戦闘機でドッグファイト！　しかし、スピード感が欠けているのが残念
GP	SILVER STAR	坂城恵	ボスキャラが登場、BGMも付いているシューティングゲーム

従来使用してきた「スーパーチェックサムプログラム」と「確認用データ」は、現在、掲載していませんが、テープユーザーの方のなかでご希望の方に「ファンダム」に掲載している主なプログラムとＦＭ音楽館の全プログラムの、確認用データおよびスーパーチェックサムプログラムのリストを差しあげます。62円切手を添付した返信用封筒を同封して、〒105　東京都港区新橋４－10－７　ＴＩＭ　ＭＳＸ・ＦＡＮ編集部「10月情報号確認用データ」係まで。

第2回 ちえ熱賞は、爆裂人面クラゲとその一味が受賞!

今回の候補者は多い。
●7月号より『THE CAN・CAN BALANCE』のY.K、『SWAP!』のホラえもん、『YOPPARAI～カラオケ篇～』のてぐてぐ、『CARD TANK』のT.Aoki、『LUNAR MISSION』の福留英明
●8月号より『ゴムがパチン!』の今野剛人、『BOMBER☆くらげ』の爆裂人面クラゲとその一味、『SUPER DERBY』のうんこ、『ねこバレー』のDARK、『LOST WING』のチビ太、『MUJINTOU』のB.I.B.、『VS Block Break down game』のめまみろ
●9月号より『マウス大相撲』のZEEDEN岡林だい、『バンジージャンプです。』のぽて、『らんでぃんぐ』の大家のケンちゃん、『BEAM SHOT』の梅木迅、『偽スライム』のぼょんちょ、『VAGUE CITY』の佐藤渉、『Fighting Heroes』のDC-SOFT、『TERACO QUEST II』のあっちゃん、『S・S・T』のPSYZANSU SOFT

今回はおもに選考会メンバーを中心とした各審査員が5ポイントを、自由に自分の推す候補者に入れていく持ち点投票方式を採用した。

その結果、ちえ熱賞は下のグラフのように爆裂人面クラゲとその一味クンに決定。おめでとう! 賞金3万円を贈ります。

↑受賞作者の初採用作品は生き残りをかけた3人対戦型アクションゲームであった

集計結果、上位5名

※グラフ内はその作品を推した審査員。カッコ内は推薦時のポイント数です。

ポイント	作品	推した審査員
15ポイント	爆裂人面クラゲとその一味『BOMBER☆くらげ』	おさだ(4) ささや(3) NORIKO(3) にい(3) がまこ(1) Orc(1)
9ポイント	チビ太『LOST WING』	コルサコフ(3) ちえ熱(2) おさだ(1) がまこ(1) Orc(1) にい(1)
7ポイント	梅木迅『BEAM SHOT』	MORO(5) コルサコフ(1) ちえ熱(1)
6ポイント	DARK『ねこバレー』	ささや(2) Orc(1) コルサコフ(1) NORIKO(1) にい(1)
4ポイント	佐藤渉『VAGUE CITY』	がまこ(3) Orc(1)

●受賞者からひとこと

夏の、突き刺すような日差しは、その敵意をむき出しにして我々に襲いかかろうとしている。破壊し尽くされたオゾン層などはもはや紙切れ1枚ほどの役にも立たない。唯一、このエアコンのきいた部屋のみが、我々を守り得る最後の砦である。扉1枚隔てた廊下には有害な紫外線があふれ、我々の仲間達はつぎつぎに力尽きていった。ああ、そんななかでぽたぽた焼きを齧(かじ)るこの充実感といったら。さとうじょうゆ味がまたなんとも。ところで新人賞をもらったばかりなのですが、受験のため投稿はしばらく控えます。私のいない間にいっそうの盛り上がりを見せてくれる様期待しています。ではまた、ドロン。

審査員からのコメント

●この『ボンクラ』(『BOMBER☆くらげ』の通称)の作者のセンスに脱帽ちまちたでちゅ。新人賞はコイチュしかいないでちゅ。一見ちゅると殺風景なゲーム画面で、なんだこりは?と思わせゆのでちゅが、やってみたらいっぱちゅでブッとびまちた。クラゲがジャンプすゆわ弾はだちゅわで大騒ぎの対戦プレイに「うるさい!」と迷惑をかけちぇも、やめる気はまったくなち! とにかくアイデアが最高でちゅ。こんな燃えゆゲームを作った人に投票ちないでほかに誰に投票ちゅゆのでちゅか。そうでちた『ねこバレー』のDARKクンにも投票ちまちょう。こりもしゅご～くよくできたゲームだと思いまちゅ。この2人で決まりでちゅう。(ささや)

●『ボンクラ』の爆裂人面クンはすごかった。投稿されてきたマニュアルだけで投稿整理担当者を爆笑させ、ゲームで編集部の全員を中毒状態におとしいれ、採用時のコメントでまたまた笑わせてくれる。といった彼の不思議なキャラクタは、これからもまだ何かやらかしてくれそうな気がする。プログラムのテクニックも十分あると思われるので、さらなるすぐれたプログラムとギャグを期待する。(おさだ)

●わたしが推していたのは、ちび太クンとT.Aokiクンである。どちらも2票ずつ入れた。T.Aokiクンの『CARD TANK』はそれほどプレイしなかったのだが、いまでも印象に残っているゲームだ。戦車(兵器)の対戦ゲームならアクションゲームにしないとつまらない、というわたしのなかの常識を破ってくれた、意外性をもつ作品でした。また、BGMやCOM対戦モードまでしっかり作り上げているところに、作者の真面目さがうかがえる。(ちえ熱)

●この賞の意味がよくわかっていなかったわたしは、賞の名前に使われているちえ熱にたずねてみた。「ちえ熱さーん! ちえ熱賞っていうのは、どんな賞なんですか?」「作品の出来より、作者のキャラクタとか将来性とかそういった面を重視した賞なんだぜ、ベイビィ」と、いつものようにカッコよく答えてくれた。へー、そういう見方なら『ボンクラ』の作者が賞をとるのも無理もないかな。個人的には『VAGUE CITY』の佐藤渉クンの詳しいゲーム解説や寝ずに作った努力に期待度◎。(がまこ)

●えっ、新人賞の選考員を無責任なわたしにまかせていいんですか? んじゃ、わたしは『BOMBER☆くらげ』の爆裂人面氏ですな。あのゲームに人間のあさましさ、セコさといったドロドロ、コテコテとしたものを感じるのはわたしだけではないに違いない。あのノリは、今、巷(ちまた)で評判のマンガ『ナニワ金融道』に通ずるものがあるのではないかと思ったりする。阪神タイガースにしろ、最近は関西人パワー爆発って気がするなあ。(にい)

●じつは、爆裂人面クラゲとその一味というペンネームは好きだし、『BOMBER☆くらげ』というゲームのタイトル、ゲーム性ともに好きだが、ぼくは推さなかった。最大の理由は、このゲームがかつて掲載した『おとしっこ』のマイナーコピーに見えたからだ(作者自身は『おとしっこ』を知らないかもしれないが)。もう1つ、選考会メンバーのボンクラ3人娘(男だが)によるバカ騒ぎがこれだけの票を集めた原因に思えるからだ。ぼくは『LOST WING』を強く推した。この作品は、どうやらとりあえず試しに作ってみたものらしい。これで「試し」なら、経験を積んで作った作品はどんなに……。天才は最初から輝いている。チビ太、残念。(コルサコフ)

●わたしが推したのは『BEAM SHOT』で、持ち点はすべてこの作品に投じた。他の作品がダメというのではなく、この作品がいちばん「ちえ熱賞」にふさわしいと思ったからだ。ゲーム自体はそれほどおもしろいものではないが、作者のイメージを作品のなかでどれだけ実現させようとしたかで評価した。作者のイメージした「あの感じ」がストレートに伝わり、とても好感が持てた。まあ、何にしても爆裂人面クン、おめでとう。(MORO)

●いろいろ素晴らしい作品が多くて困っちゃうOrcは、よさそうな5作品を選んでみた。みんな素人ばなれをしたセンスを持っていて、期待大。はやく次のゲームも遊びたいなあ。(Orc)

●アイデアが型にはまっていない、という点で爆裂人面クンの『BOMBER☆くらげ』を推薦。2人プレイではなく3人、他人をけ落とすだけというシンプルなルール、ネーミング、の3点が魅力。今後も、ゲームの内容以上に斬新なアイデアでプログラムにとり組むことを期待する。また、『偽スライム』のゲームアイデアを同様の理由で、さらに『ねこバレー』は新人ながら完成されたゲーム性を評価して、2つを次点に推薦した。(NORIKO)

質問箱 マップを表示させるには

Q あのー、いきなりですが、RPGでマップを表示させるにはマシン語しかないんですか？　全体が小さいマップならCOPY文が使えるって聞いたんだけど、『まもクエII』や『Curry Land』みたいなちょっとでかいマップの場合は？
（北海道・T.X.C1067／14歳）

A プログラムが組めるようになってくると、誰でも一度くらいはRPGを作ってみたいと思うだろう。人によってはプログラムを始めるきっかけにもなるくらいだ。

ファンダムでは数々の名作RPGが掲載されてきたが、そのほとんどがマシン語を使ってマップを俯瞰表示しているものだった。

どの作品も表示されるマップがきれいなので、グラフィック画面と勘違いしたのかもしれないが、これらの作品はSCREEN1を使ってマップを表示している。また、マシン語を使っているのは、マップをスクロール表示させるために、画面をすばやく書き換える必要があるからだ。逆にいえば、スピードさえ気にしなければBASICでも十分スクロールするマップ表示は可能なのだ。（M）

質問箱 自動的にディスクを読むには

Q MSX・FANの付録ディスクのように、電源を入れるとBASICをスタートさせないで直接ディスクを読んで、メニューなどに入るようにしたりするのはどうすればいいんですか？　かんたんに教えて。
（神奈川県・ｕｒｄ／17歳）

A Mファンの付録ディスクのように、ディスクを入れて電源を入れれば自動的にメニューが立ち上がる、というようなモノを作るには、まず、そのメニュープログラムを組む必要がある。付録ディスクの場合、専用のプログラムを組んで実行しているので、この作り方を知りたいといわれても、これはかんたんには教えられない。

しかしディスクを入れて電源を入れたときに、自動的に実行してほしいプログラムがすでにあるのなら話は別で、そのプログラムがBASICでできていて、ディスクにMSX－DOSがなければ、プログラムのファイル名を、
AUTOEXEC．BAS
とするだけでいい。もしディスクにMSX－DOSがあるなら、今月のBASICピクニックを読めばその方法がわかるぞ。（M）

情報局 8月号『CG－7』のフォロー

8月号掲載の『CG－7』は、手軽にSCREEN7のCGが描ける、CGツールですが、作者および読者の指摘により、説明に不備があることがわかりました。ここで補足の説明をします。8月号の本誌41、42ページのCG－7自作マニュアルを見てください。

■「境界色」について

マニュアル本文中、ときどき出てくるこの境界色。「文字」の説明では背景色、「ペイント」の説明では周辺色（COLOR文第3パラメータの周辺色とは意味が異なる）となっているものとおなじです。「合成ロード」（ディスクから背景色以外をロードする）にもつかうので、きっちり理解してばんばんCGを描きましょう。この色の現在の設定は、メニュー描画色（メニューの中心の長方形）の右にある正方形にあらわれています。設定の仕方はマニュアルの3ページ、「◆パレット」の欄にも書いてありますが、境界色のエリアの中で、左クリックすると描画色が境界色・背景色になります。

■ペイントについて

うまくペイントできないという声がちらほらありましたが、どうやら境界色をうまく設定していなかったようです。BASICのPAINT文も描画色と境界色とを指定しますが、このCG－7も同様で、この2種類の色を指定しなくてはなりません。

境界色を設定していないと、境界を無視して画面全体をどばぁーっと描画色で塗りつぶしてしまいます。境界に使った色を境界色に設定してください。

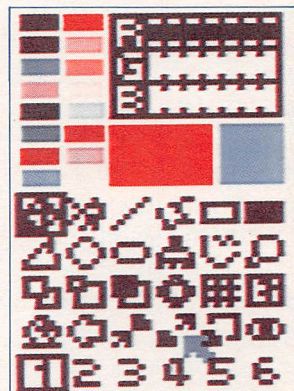
■合成ロード

まず前景を描いてセーブします。背景部分には自分で決めた背景色を使います。タイルパターン（サポートされてないが）の一色に背景色を使うと向こうが透けてみえる効果などもねらえます。

次に背景を描きます。背景では特に背景色について気にする必要はありません。念のためにこれもセーブしておくといいでしょう。

さて、背景が表示されている状態でおもむろに合成ロードのアイコンを選んで、前景をロードします。しばらくすると合成されるはずです。合成したあとは前景のパレットになります。

■ロードアイコン

マニュアルのロードアイコンが抜けていました。下の写真の下から2段目、右から3列目の矢印カーソルが指しているアイコンがそうです。（Orc）

ファンダムアンケート大募集

「今月のファンダムでためになった2色記事のベスト3」をハガキに書いて送ってください。下のハガキの書き方をよく見てね。また、「あしたは晴れだ！」の今月のテーマに対する意見も書いてくれるとうれしい。しめ切りは9月末日。

抽選で5名にオリジナルグッズをプレゼントするよ。

■アンケート集計結果（8月号）

それでは、8月号の集計結果を発表しよう。同票で2位は「スーパービギナーズ講座」と「ちえ熱の選考会レポート」、1位は「あしたは晴れだ！」でした。

■ハガキの書きかた

スクラムへの投稿募集

当スクラムでは、以下の各コーナーでのハガキによる投稿を募集している。

●質問箱＝読者から寄せられた質問にお答えしている。プログラムがうまく動かないときや、知りたいテクニックがあるときなど、広く質問を受け付けている。解答はそのつど適任者がおこなう。

●情報局＝掲載プログラムの改造方やウル技、バグ情報、読者へのメッセージなどを募集。掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●1行プログラム＝そのものずばり、たった1行のリストでできたプログラム。ゲーム、ツール、CGなんでもOK。こちらも掲載者にはMファン特製テレカを贈呈。

●あしたは晴れだ！＝12月号のテーマ「マシンゴノキモチハココニアル」について、みんなの意見を大募集（しめ切りは9月末日）。また、「あしたは晴れだ！」のテーマ案も同時に募集中。疑問に思っていることや、いろいろな人に意見をききたいことなどをハガキに書いて送ってきてほしい。意見とテーマの採用者には記念品を贈呈する。どしどし、送ってきてね。

あて先は、Mファン編集部「ファンダムスクラム・○○○」係まで（○○○に各コーナー名を入れる）。住所・氏名・年令・電話番号も忘れずに。アンケートハガキのメッセージ欄でもOK。ただし、コーナー名を明記すること！

新・マシン語の気持ち

#1 習うより慣れろ

今回からいよいよ本格的にマシン語のプログラムの世界に入っていく。どんな分野でも、習うより慣れろ、がけっきょくは理解の早道。とにかく、Simple ASMを使って、マシン語プログラムを組みはじめることにしよう。

マシン語の基礎知識

BASICではかんたんにできること、たとえば、グラフィック画面に円を描いたり音楽を演奏したりといったことは、マシン語ではかんたんにはできない。なぜなら、一般的にCPU*は単純な命令しかもっていないからである。

MSXのCPUであるZ80(R800やHD64180も基本的におなじ)のマシン語で用意されている命令は、BASICふうなイメージでいえば、LET(代入)、GOTO、GOSUB、RETURN、+、−、AND、ORのたぐい、それにINP、OUTぐらいのものである。そして音を出したり、スクロールさせたり、トリガーボタンが押されたかどうかのチェックをしたりするためには、基本的にはI/Oポート*に対してデータの読み書きをしなくてはならない。

しかし、MSXでは、I/Oポートのことをまったく知らなくてもそれらのことができるように、ROMのなかに、I/Oポートに対して読み書きをおこなうための各種マシン語ルーチンが用意されていて、たいていのことはできるようになっている。そのマシン語ルーチンの集合をBIOS*という。

BIOSを使う

このBIOSを使えば、わりと楽にMSXでマシン語プログラムを組むことができる。

今回は画面に1文字出力するBIOS(通称CHPUT)を使って、Simple ASMでかんたんなプログラムを組んでみよう。

Simple ASMを起動*したら、LIST1−1を打ちこんでみよう。文字の頭そろえはTABキーでおこなう。

間違いなく打ちこんだら、

ANO*

と打ちこむと、このソースプログラムをアセンブル(マシン語コードに変換)して、指定されたメモリ(DØØØH*以降)に書きこんでくれる。

これで1つのマシン語プログラムができあがったことになる。

ほんとうに動くのかどうか試しに実行してみよう。

GDØØØ*

と打ちこむと、DØØØ以降のデータをマシン語プログラムとして実行してくれる。この場合、打ちこんだコマンドのすぐ下に"A"が表示されたら成功だ。

```
1000 CHPUT:     EQU     00A2H
1010 ASM:       EQU     9000H
1020            ORG     0D000H
1030            LD      A,'A'
1040            CALL    CHPUT
1050            JP      ASM
```

LIST1-1

BIOSは、指定されたレジスタなどにデータをセットして、指定された番地をCALLすることで使える。LIST1−1は、Aレジスタに表示したい文字のキャラクタコードをセットし、ØØA2H番地(CHPUT)をCALLすることで、BIOS「CHPUT」を使うという、もっとも単純なプログラムだったのだ。

コード変換プログラム

こんどはCHPUTを使ってAレジスタの内容を16進数で表示するプログラムを考えてみよう。

CHPUTの機能は、もともとAレジスタの内容を文字コードとして画面に表示するためのものだから、内容を数字で表示するには、まず数値そのものを文字コードに変換しなくてはならない。

Aレジスタは8ビットだから、その内容は16進数2桁になる。つまり、8ビットを上位4ビット下位4ビットに分けて、0〜9またはA〜Fの文字コードに変換し、2回に分けて表示すればよい。

以上のことから、プログラムは、LIST1−2のようになる。

LIST1−1とおなじように「ANO」でアセンブルして、「GDØØØ」で実行してみよう。行1030でAレジスタに与えた値が16進数で表示されるはずだ。

プログラムについては、LIST1−2の横で解説する。リストを見ながら研究してほしい。CALL、RET、JP、ADDは、BASICでいうGOSUB、RETURN、GOTO、+に働き

CPU
Central Processing Unit(中央処理装置)の略。コンピュータの頭脳にあたる部分。MSXでは、Z80AやR800がCPUだ。

I/Oポート
I/Oとは、Input/Output(入出力)の略で、キーボード、ディスプレイ、FDD、プリンタなどの入出力機器(周辺装置)のこと。I/Oポートは、CPUと周辺装置でやりとりされるデータを中継する回路のことで、船の港(ポート)になぞらえてこう呼ぶ。

BIOS
Basic Input Output System(基本入出力システム)の略。CPUが周辺装置とデータをやりとりする(I/Oポートに対して読み書きをおこなう)ために用意された、マシン語のサブルーチン群。このBIOSを通して入出力することで、MSXの互換性が保たれている。

Simple ASMを起動
製品版(タケルで販売。5千円)を持っていない人は、Mファンの8月情報号または9月情報号の付録ディスクをセットして、
run"simpleasm"
を実行すればいい。

ANO
Simple ASMのアセンブラ・コマンドの1例。1文字1文字に意味があり、この場合は、A(アセンブルせよ)N(ソースリストの表示は不要)O(アセンブル結果はメモリに書きこめ)。

DØØØH
BASICでいう、&HDØØØのこと。アセンブラでは末尾にHを付けることで16進数を表している。記事中で16進数を使うときはこちらの方式に従うことにする。

GDØØØ
Simple ASMのモニタ・コマンドの1例。最初の1文字(G)がコマンドで、DØØØはアドレスを表す。意味は、DØ

```
1000 CHPUT:     EQU     00A2H
1010 ASM:       EQU     9000H
1020            ORG     0D000H
1030 MAIN:      LD      A,4EH
1040            LD      C,A
1050            RRCA
1060            RRCA
1070            RRCA
1080            RRCA
1090            CALL    PUTHEX
1100            LD      A,C
1110            CALL    PUTHEX
1120            JP      ASM
1130 ;
1140 PUTHEX:    AND     00001111B
1150            CALL    D2CHR
1160            CALL    CHPUT
1170            RET
1180 D2CHR:     CP      10
1190            JR      C,NMR
1200            ADD     A,'A'-10
1210            RET
1220 NMR:       ADD     A,'0'
1230            RET
```


LIST1-2

が似ていることがわかるはずだ。

少し難しいかもしれないが、マシン語は、「習うより慣れろ」の面が強い。リストをいじって動かし、なるべく早く慣れてほしい。ただし暴走すると、たいていはリセットするしかなくなるので先にセーブ*しておいたほうがいい。

文字列表示

最後は文字列を表示するプログラムを考えてみよう。

文字列は文字がならんだだけのものだから、CHPUTをいくつも並べれば、かんたんにできる。

しかし、ここでは、もっとプログラムらしく、ループを使って、メモリ上に置かれた文字列データを先頭から1文字ずつ表示させるものを作ってみよう。

また、文字列の終わりを示すコードとしてØØHを置くことにして、プログラムでは文字列データを次々に読んで、ØØHにたどりつくと終了するようにした。

LIST1−3がそのプログラムだ。これにも解説を付けたので研究してほしい。

補足

今回のプログラムは、終了するとSimple ASMのシステムに飛ぶようにしているが、BASICから「DEFUSR=&HDØØØ：A=USR(Ø)」のようにして走らせる場合は、JP　ASMの行をRETに置きかえなくてはならない。

十分な説明は今回はできないが、ZフラグとCyフラグ*はもっともよく使われるものだ。例外もあるが、基本的には演算結果が0になるとZフラグは1になる。Cyフラグは、計算結果で桁上がりや桁下がりがあったとき1になる。また論理演算では0になる。

今回はMSXのBIOSを使ってプログラムを作ることで、アセンブラによるプログラミングがどういうものか、その雰囲気を伝えることを主眼においた。次回はもっと役に立つルーチンを作ってみたい。また、ニーモニックすべては紹介できないので、なるべく早くインストラクション表を手にいれてほしい。　(馬場俊輔)

```
1000 CHPUT:     EQU     00A2H
1010 ASM:       EQU     9000H
1020            ORG     0D000H
1030            LD      HL,MSG
1040 LOOP:      LD      A,(HL)
1050            OR      A
1060            JP      Z,ASM
1070            CALL    CHPUT
1080            INC     HL
1090            JP      LOOP
1100 MSG:       DEFM    'MSX・FAN',00H
```


LIST1-3

ØØH以降のマシン語プログラムを実行せよ。BASICのGOTO文と似ている。前回のこの記事では、モニタ・コマンドを使わずに、BASICのUSR関数による実行方法を紹介したが、これについては「補足」の項参照。

ラベル定義
アセンブラのソースプログラムでは、別の流れにあるルーチンを呼んだり、そこへ飛んだりする場合、そのルーチンのアドレスを直接指定するのではなく、あらかじめアドレスにつけておいた名前(通常、英略語)で呼ぶことが多い。そのほうがわかりやすく、デバッグや改造もしやすいからだ。
そのアドレスに付けられた名前を「ラベル」という。
サブルーチン、分岐点、データの置き場所(ワークエリア)、BIOSなどの開始番地にラベルを付けるが、ソースプログラムでは、最初に、
<ラベル>：　EQU　<アドレス>
という書式で、各ラベルの意味を定義しておかなければならない。

セーブ
Simple ASMのエディタ・コマンドはほとんどBASICとおなじで、セーブの場合も、
SAVE
と入力するだけでいい。すると、
FILE　NAME？
ときいてくるので、たとえば「ABC」と入力すると、「ABC．SIM」というファイル名でセーブしてくれる。
ロードのときも同様の手順で、
LOAD
と入力するとファイル名をきいてくるので、ロードしたいファイル名を入力すればいい(拡張子は入力しない)。

フラグ
演算の結果などに応じて状態が変化する1ビットのメモリ。フラグはぜんぶで6種類あり、Fレジスタ(8ビット)としてまとめられている。

波動実験装置

MSX 2/2+VRAM64K by いんふるえんざ

▶遊び方は35ページ

変数の意味

グラフィック座標

C、D……メッセージ表示位置指定用

その他の変数

A……画面作成時のループ用／USR関数呼び出し用／マウスデータ読みこみ用

A$……マシン語データ読みこみ用／メッセージ表示用

B……画面作成時の座標用／進入波のレベル

B$……タイトルメッセージ

C$、D$……入力機器名表示メッセージ保存用

S……スティック入力値

Z……進入波の増分

プログラム解説

10　文字・マシン語領域確保／画面初期化／変数型宣言／スプライトパターン定義

20　マシン語書きこみ／USR関数定義／パレット切り換え

30　画面作成／ワークエリア初期化

40　進入波カーソルのスプライト表示／グラフィック画面オープン

50　ポートアドレス設定／スティック入力値設定

60　タイトル表示

70～90　キーボードでの制御

70　メッセージ表示

80　スティック入力値判定⇒【入力が上下なら】進入波の増分更新　【入力が左なら】進入波の増分およびレベル初期化

90　画面更新／進入波の増分更新／スティック入力受け付け／入力機器変更判定⇒【右ボタンの入力があれば】次行へ　【なければ】行80へ

100～120　マウスでの制御

100　メッセージ表示

110　マウス入力(進入波の増分設定)／画面更新

120　入力機器変更判定⇒【スペースキーの入力があれば】行70へ　【なければ】行110へ

130　メッセージ消去／論理演算をORに変更／メッセージ表示⇒DRAW文で字間を調整

140～150　マシン語データ(行20で読みこみ)

160　メッセージデータ(行60で読みこみ)／コメント

マシン語解説

C000～C021
進入波のレベル更新／進入波カーソルのスプライト移動

C022～C03D
合成波更新⇒入射波と反射波を更新しながら合成波を作成する

C03E～C04A
VDPアクセス準備

C04B～C04D
合成波の表示⇒&HC04Eを呼び出す。表示後&HC04Eを再び実行し、合成波を消去

C04E
HALTによる時間待ち⇒タイマ割りこみがかかるまでCPU

プログラマからひとこと　バーチャルリアリティーの本質

通算8本中3本の採用。こんにちは、ふるです。この作品は高3のとき、大学受験のしわよせで実験らしい実験をやらせてもらえなくて悔しい思いをしたので作りました。では本題。◆TVゲーム、特にRPGってなんですか。映画、漫画、小説の仲間？　稀に映画の技法を駆使してるゲームを見るけど、どうして映画かアニメで作らないの？　映画を真似てもゲームは映画を超えられない。まあおもしろきゃそれでいいんだけどね。ただコンピュータは映画と違ってI／Oができる。これを活かさなくちゃ。I／Oができるとリアリティーとファンタジーを混ぜやすいと思う。とりあえず僕(達)はアマチュアレベルでやれるだけのことを『MSXで』やろうとおもってます。興味のある人はリンクスのSM6BAかSQLAAへ。未入会の人は入っちゃおう。住所にもよるけど僕は月五千円でなんとかなってる(電話代を含む)。それでは。

いんふるえんざ　神奈川・19歳

```
HADOU    .FDX

10 CLEAR300,&HC000:COLOR14,0,0:SCREEN5,0
:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="♠タたみたタ♠"
20 FORA=0TO1:READA$:FORB=0TO92:POKE&HC00
0+A*93+B,VAL("&H"+MID$(A$,B*2+1,2)):NEXT
:NEXT:DEFUSR=&HC000:COLOR=(4,1,1,3)
30 FORA=0TO127:B=A*4:LINE(B,0)-(B,211),4
:LINE(0,B)-(255,B),4:POKE&HC100+A,64:NEX
T:LINE(0,63)-(255,192),5,B:LINE(0,0)-(25
5,211),15,B:LINE(0,128)-(255,128),7
40 PUTSPRITE0,(4,0),10:OPEN"GRP:"AS#1
50 POKE&HC094,PEEK(6)+1:S=7
60 READB$,C$,D$:A$=B$:C=6:D=7:GOSUB130
70 C=23:D=10:A$=C$:GOSUB130
80 IFS=1THENZ=Z-2ELSEIFS=5THENZ=Z+2ELSEI
FS=7THENZ=0:POKE&HC100,128
90 A=USR(256+Z):B=PEEK(&HC100):Z=Z-SGN(B
-128):S=STICK(0):IFSTRIG(1)=0THEN80
100 A$=D$:GOSUB130:A=PAD(12)
110 A=PAD(12):Z=PAD(14):A=USR(256+Z)
120 IFSTRIG(0)THEN70ELSE110
130 COPY(4,4)-(99,10)TO(C*6,D*8),,PSET:P
OKE&HFB02,2:FORA=1TOLEN(A$):PRINT#1,MID$
(A$,A,1);:DRAW"BL2":NEXT:RETURN
140 DATA 2100C13AF8F7CB7F20078630083EFF1
804863801AF77EBCB3FC63C210076CD7701EB7EC
B3F231140C1063F4E77131A1B121381247725237
910F1128724773A07003C4FD93C3C4F11AFC0D9C
D4EC076F3118F02ED51ED59AF32AFC02101
150 DATA C27E32B1C04623110408 90D26FC0ED4
41600BBDA7EC01432B3C07B32B5C0C385C032B5C
07B32B3C07A32B8C0119124ED51ED59D9626BDB9
91FDA93C0060BEDB31AC60412D978C25FC0118F0
0ED51ED59FBC90000800004000000F0873
160 DATA Influenza's Wave machine,Cursor
 Control,Mouse Operation,SM6BA in LINKS
```


〈ファンダムニュース／読者アンケート8月号集計結果発表〉今月は集計結果がまだ出ていませんので、11月号で発表します。(ち)

を停止することで、機種による表示間隔の差が軽減する

C04F~C092
合成波の各ポイントごとの表示準備⇒VDPコマンド用ワークエリアの設定

C093~C098
VDPコマンド終了待ち

C099~C09C
合成波の部分表示⇒VDPコマンド(LINE)の実行

C09D~C0A5
合成波の表示終了判定⇒まだなら&HC05Fへ飛ぶ

C0A6~C0AE
表示後処理／もとの処理もしくはBASICにもどる

ワークエリア

C0AF~C0B9
VDPコマンド用⇒VDPレジスタに設定するデータ群

C100
進入波のレベル⇒128を基準に0～255の範囲

C101~C13F
入射波の各ポイントごとのレベル⇒64を基準に0～127の範囲

C140~C17F
反射波の各ポイントごとのレベル⇒64を基準に0～127の範囲

C201~C240
合成波の各ポイントごとのレベル⇒入射波と反射波を足した値が入る。画面に表示される波のY座標になる

補足

この作品ではいくつものテクニックが使われていて、完成度も高い。また、リストも短く、マシン語も手頃な長さなので、ぜひ一度、自分の手で解析してみてほしい。きっと学べることが数多くあるだろう。

(MORO)

postlude ポストリュード

波形の表示とワークエリアの関係

『波動実験装置』のプログラムを実行して、適当に波形を作ってみよう。画面に表示された波形は、はじめのうちは右に向かって進む。これが進入波で、画面の右端まで来ると、反射してもどってくる。このもどってくる波形が反射波で、それぞれの波形がすれちがうときにできる波形が合成波だ。

進入波と反射波はそれぞれ独立して進んでいくので、すれちがったあとはもとの波形にもどる。

画面では、合成波しか表示されないので、続けざまに波形を作っていくと、進んだりもどってきたりするようすがわかりにくいが、プログラムでは進入波と反射波のデータをそれぞれのワークエリアにきちんと保存しているのだ。

下ではかんたんな波形を使って、それぞれのワークエリアが変化していくようすを紹介しているので読んでほしい。

♱

『波動実験装置』のプログラムに右のサンプルリストを追加すると、F1キーを押したときの進入波(赤い線)と反射波(緑の線)を合成波(白い線)とともにESCキーが押されるまで画面に表示する。

付録ディスクに収録されている『波動実験装置』のプログラムを読みこみ、そのまま
MERGE"VIEW. ASC"
と実行するだけで、かんたんに追加できる。(MORO)

■サンプルプログラム　3つの波を表示する

```
15 ON KEY GOSUB 200:KEY(1)ON
200 KEY(1)OFF:SETPAGE1,1:CLS:LINE(0,128)
-(255,128),7:LINE(0,63)-(255,192),5,B
210 PSET(0,PEEK(&HC102)+64),8:FORI=1TO62
:LINE-(I*4,PEEK(&HC101+I)+64),8:NEXT:LIN
E-(256,PEEK(&HC17F)+64),8
220 PSET(0,PEEK(&HC140)+64),2:FORI=1TO64
:LINE-(I*4,PEEK(&HC13F+I)+64),2:NEXT
230 PSET(0,PEEK(&HC201)),15:FORI=1TO64:L
INE-(I*4,PEEK(&HC200+I)),15:NEXT
240 IFPEEK(-1044)<>251THEN240
250 SETPAGE0,0:KEY(1)ON:RETURN
```

進入波のワーク　&HC101~&HC13F

40 40 30 2F 2E 2E 2F 30 31 33 36 39 3B 3D 3F 40 40 40 40 40 40 40 40 40

反射波のワーク　&HC140~&HC17F

40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40

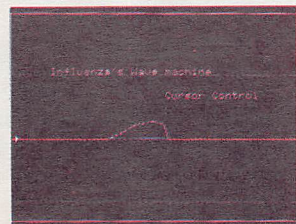
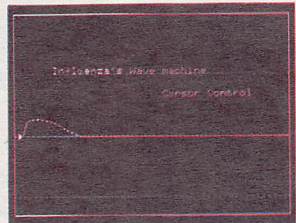
合成波のワーク　&HC201~&HC240

80 80 70 6F 6E 6E 6F 70 71 73 76 79 7B 7D 7F 80 80 80 80 80 80 80 80 80

波形をクリアな状態にして、左の写真にあるような波形を表示してみよう。

これはカーソルキーの上をちょっと押して放し左を押して作った波形だ。

左にある数表は、波形が表示された直後の各ワークエリアの状態を表示に関係する部分だけ抜き出したものだ。

入力によって作られた波形はこのように進入波のワークエリアに保存され、反射波と合成されて表示される。

進入波のワーク　&HC101~&HC13F

40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 30 2F 2E 2E

反射波のワーク　&HC140~&HC17F

40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 3F 3D 3B 39 36 33 31 30 2F 2E

合成波のワーク　&HC201~&HC240

80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 80 7F 7D 7B 79 76 73 61 5F 5D 5C

左の写真は、さきほどの波形が画面の右端まで到達して波形が崩れているときのものだ。

そして、このときのワークエリアの状態が左の数表で、進入波と反射波の部分をよく見ると、進入波のはじめの部分が順番が逆になり、反射波のほうに書きこまれているのがわかるだろう。

反射した波形は、このように反射波のワークエリアに保存されていくのだ。

進入波のワーク　&HC101~&HC13F

40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40 40

反射波のワーク　&HC140~&HC17F

40 40 40 40 40 3F 3D 3B 39 36 33 31 30 2F 2E 2E 2F 30 40 40 40 40 40 40

合成波のワーク　&HC201~&HC240

80 80 80 80 80 7F 7D 7B 79 76 73 71 70 6F 6E 6E 6F 70 80 80 80 80 80 80

画面の右端で反射した波形は、反射波のワークエリアに保存される。

進入波は、右に向かって進んでいき、画面の右端に反射して左右反転した反射波となり、左に進んでいくのだ。

このとき、新しい波形を作ってみると、反射してきた波とすれちがうときは波形が崩れるが、すれちがったあとではそれぞれまたもとの波形にもどって進んでいくのだ。

番倉庫 バンソウコ

MSX MSX2/2+RAM8K by アドレス

▶遊び方は36ページ

変数の意味

テキスト座標

M、N……バンソウコの移動増分

P、Q……主人公およびバンソウコの移動先の座標

X、Y……主人公の座標⇨×8などしてスプライト座標として表示にも使用

その他の変数

A……ステージ数

B……ステージデータの文字数

D……入力機器切り換え用（0＝キーボード、1＝ポート①のジョイスティック）

F……バンソウコの残り数

H……画面の幅

I、J……ループ用

L……定数の6144が入る⇨VRAMのパターン名称テーブルの先頭アドレス値。リスト短縮用

S……スティック入力用

V……主人公の初期座標設定用／主人公およびバンソウコの移動先のVRAMアドレス

V$……ステージデータ

W……ステージデータ展開用／バンソウコの移動元のVRAMアドレス保存用

W$……ステージクリア時の効果音データ

Z……表示される画面構成キャラクタの番号（0＝傷口、1＝バンソウコ、2＝通路、3＝壁）／主人公およびバンソウコの移動先のキャラクタコード

プログラム解説

1 初期設定

●ステージデータ（行2で読みこみ）●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●変数を整数型に宣言●主人公のスプライトパターン定義●壁、傷口などのキャラクタの色設定●壁、バンソウコ、傷口のキャラクタパターン定義●VRAMのパターン名称テーブルのアドレス設定

2 データ読みこみ

●ステージデータ読みこみ●データにより1行の表示文字数設定●ステージ数更新

3 ステージ作成

●ステージデータの文字数設定●主人公の座標設定●ステージ表示開始位置指定●バンソウコの残り数初期化●効果音●コード変換ループ開始▶データを文字コードに変換／キャラクタ表示ループ開始▶表示するキャラクタの種類設定・表示／傷の残り数更新／文字コードデータの調整◀◀各ループ閉じ

4 主人公移動

●入力機器切り換え●主人公表示●スティック入力受け付け●主人公の移動先の座標計算●トリガー入力判定⇨【入力があれば】行3へ飛ぶ　【なければ】移動先のVRAMアドレス計算／移動先にある文字のキャラクタコード検出／移動先のキャラクタ判定⇨【壁なら】行4へ飛ぶ　【傷口か通路なら】主人公の座標更新／行4へ飛ぶ　【バンソウコなら】バンソウコの移動増分設定／効果音データ設定●ステージデータ（行2で読みこみ）

5 バンソウコ移動

●バンソウコのVRAMアドレス保存●バンソウコの座標、移動先アドレス計算●バンソウコの移動先にある文字のキャラクタコード検出●移動先のキャラクタ判定⇨【壁かバンソウコなら】行4へ飛ぶ　【そうでなければ】バンソウコ消去／移動先が通路か判定⇨【通路なら】移動先にバンソウコ表示／行5へ飛ぶ　【傷口なら】効果音／傷口の表示を壁に変更／バンソウコの残り数減算／ステージクリア判定⇨【まだ傷口があれば】行4へ飛ぶ　【なければステージクリア】オールクリア判定⇨【まだなら】行2へ飛ぶ　【オールクリアなら】効果音／時間待ち／もういちどRUNする●ステージデータ（行2で読みこみ）

補足

このプログラムはごちゃごちゃして内容がわかりにくいので、初心者には解析が困難だろう。

とくに、行2〜3のステージデータを展開してゲーム画面を作成しているところは、わかりにくい。

行2では、ステージデータを読みこみ、その始めの1文字でゲーム画面の横の文字数（行2の変数Hへの計算式）を設定している。つまり、そのステージの横の大きさを決めているのだ。

行3では、ステージデータの長さを設定したあと、MID$関数のなかの文字をキャラクタコードに変換し、その上位4ビット（16で割ったときの商）＋7をX座標、下位4ビット（16で割ったときの余り）をY座標として、主人公の出現位置を設定している。

つぎに、ステージデータの2文字目以降でゲーム画面を作成しているのだ。

ゲーム画面作成は、1文字ずつキャラクタコードに変換し、下位から2ビットずつ取り出し、その値（0〜3の数値）で画面に表示するキャラクタを決定・表示している。

（MORO）

プログラマからひとこと　失敗に終わりました

プログラム歴といえばファンダムに投稿される皆さんもかなりお持ちかと思いますが私の場合、一瞬で勝負がついてしまって必ずプレイヤー側が勝つスゴロクや穴が4つまでしか掘れないロードランナー、パンチすると腕が飛びつづけ、ジャンプすると体が3分割してしまうボクシングなど、ほとんどが失敗に終わりました。そういえば、高校のパソコンで作った、RUNすると「ピラミッドの謎」というタイトルとピラミッドの絵が表示され、しばらくお待ち下さいのメッセージとともに永久ループを行っているあのプログラムは今もまだ健在だろうか……

アドレス　東京・21歳

BANSOUKO.FDX

```
1 DATAI***はは.コェ*コはェョはjはェひ,Fックくヲェィjケ「,I/わ
*ェj*ヲェョコjェ*れは:SCREEN1,0,0:COLOR15,0,1:KE
YOFF:DEFINTA-Z:SPRITE$(0)="$~ZZ■テ~ぬ":VPO
KE8196,117:VPOKE8198,8:VPOKE8199,0:FORI=
1TO24:VPOKE255+I-(I>8)*112,ASC(MID$("jらo
「EよまF$n°>¦ろv$■ぬロ・・ロぬ■",I)):NEXT:L=6144
2 READV$:H=ASC(V$)-64:WIDTHH:A=A+1
3 B=LEN(V$):V=ASC(MID$("く¦さネョワ",A)):X=V¥
16+7:Y=VMOD16:LOCATE0,11-B*2¥H:F=0:PLAY"
SM2999904L8ECDCECDCE4G4C":FORI=2TOB:W=AS
C(MID$(V$,I)):FORJ=0TO3:Z=WMOD4:PRINTMID
$("0/8 ",Z+1,1);:F=F-(Z=1):W=W¥4:NEXTJ,I
4 D=1-D:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),11:S=STIC
K(D):P=X+(S=7)-(S=3):Q=Y+(S=1)-(S=5):IFS
TRIG(D)THEN3ELSEV=L+Q*32+P:Z=VPEEK(V):IF
Z=32THEN4ELSEIFZ>47THENX=P:Y=Q:GOTO4ELSE
M=P-X:N=Q-Y:W$="CDEF4FGA":DATAHィてサァコサzサェ
ェコさz*8れ,L■ッセェj*よ°ャェ!ユハまふサくつサ!そ*ヲェ*ェヲひっせ
5 W=V:P=P+M:Q=Q+N:V=L+Q*32+P:Z=VPEEK(V):
IFZ<48THEN4ELSEVPOKEW,56:IFZ=56THENVPOKE
V,47:GOTO5ELSEPLAY"BR8":VPOKEV,32:F=F-1:
IFFTHEN4ELSEIFA<6THEN2ELSEPLAYW$+"L4GGC"
:FORI=0TOL:NEXT:RUN:DATAQぃ?&」*ェはこ!はェコは*ェ
はッェェェェはぬクっコ」マにつせこさササクnヲほmこッコェェェハヲェヲは*ほ■ッ
```


〈ファンダムニュース／ここだけの話〉おさだやささやが選考会で0点をつけようが、わたしは「REAL VOLLEY」でMOROと燃えている。バレーボールで思い出したが4月号の選考会レポートで紹介したIn the sky.クンの「MIRACLE SPIKE」はどうしたのだろう？　じつは、ほとんど採用が決まっていたのだが、リプレイ機能がなかったために不採用になってしまった作品なのだ。もういちどあの作品に会いたいなあ。（ち）

右脳

MSX MSX2/2+RAM8K by FRIEVE-B

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……カーソルの座標

その他の変数

A$……キーバッファクリア時のキー入力用
A(n, m)……正解パターン
EX……経験値
I、J……ループ用
LV……レベル
P(n, m)……解答パターン
R……乱数初期化用
S……スティック入力用

ユーザー定義関数

FNL……レベル÷2+1⇒枠の行数−1の値

プログラム解説

10 変数の型宣言／画面初期化／スプライトパターン定義／配列変数宣言
20 ユーザー定義関数定義／PLAY文初期化／レベル初期化
30 正解・解答用配列初期化／乱数初期化
40 問題作成
50 画面表示(行180呼び出し)／正解表示(行190呼び出し)
60 時間待ち／画面表示／カーソルの座標初期化／カーソル表示(行200呼び出し)
70 トリガー入力判定⇒【入力があれば】そのマスの状態反転・表示／行100へ飛ぶ
80 スティック入力・判定⇒【入力があれば】カーソル移動・表示／行100へ飛ぶ
90 リターンキー入力判定⇒【入力があれば】行110へ飛ぶ【なければ】行70へ飛ぶ
100 トリガーとスティックの入力終了待ち⇒入力がなくなれば行70へ飛ぶ
110 正解したか判定⇒【正解なら】次行へ 【はずれなら】行140へ飛ぶ
120 効果音／経験値加算／レベルアップ判定⇒【レベルアップなら】経験値初期化／レベル更新／クリア判定⇒クリアなら行170へ飛ぶ
130 行30へ飛ぶ
140 効果音／経験値初期化
150 正解表示
160 トリガー入力待ち⇒入力があれば行30へ飛ぶ
170 画面消去／クリアメッセージ表示／プログラム終了
180 キー入力受け付け(キーバッファクリア)／ゲーム画面枠、レベル、経験値など表示／もとの処理にもどる
190 カーソルのスプライト消去／正解パターン表示／もとの処理にもどる
200 カーソルのスプライト表示／もとの処理にもどる

補足

画面の色が設定されていないところとファンクションキーの内容が表示されたままなところが気になった。プログラムの内容からいえば必要ないことかもしれないが、やはり、きちんと設定したほうがいいと思う。

行180のキーバッファクリアのやり方や、クリアメッセージを表示するときにスプライトが画面に残ったままのところなどもきちんとしたほうがいい。

また、ユーザー定義関数のFNLは単純変数に置き換えたほうがいいだろう。この値はレベルが変化しない限り一定で、ほとんどの場合FNL+1として枠の行数を示している。だから、例えば行30の始めで、

L=LV/2+2

を実行させ、FNL+1を変数Lに置き換えればすっきりしていいだろう。

(MORO)

プログラマからひとこと

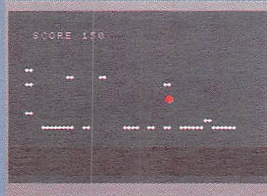
左脳を使ってはいけません

どうも。THINFATのシステムプログラムを担当した「まなあ」です。よしゆ／ 投稿したぞ／ それも初投稿で採用だぜー。しかし「右脳」が採用されるとは……、さすがMファン(何がさすがなのかはわからないが)。ところでこのゲームはタイトルのとおり、右脳をつかうゲームです。左脳を使ってはいけません(???)。物の位置関係を絵として覚えるのが右脳の働きです。逆に左脳は、コンピュータのように数値的に覚える働きをします。しかしまさか、「左端の上から3番目と左から2番目のいちばん下……」などと覚える人はいないでしょう。もしいたら尊敬……しません。絶対に／ しかしこのゲームをすると本当に右脳がよくなります。よしゆ(FRIEVE−A)もそのおかげで記憶力がUPして高校に合格した……かどうかわからない。最後に、くず／(FRIEVE−C)たかい／(FRIEVE−D)テストプレイなどといってただ遊ぶだけなのはやめろ／ それじゃあまた。今度は昔作ったくだらないツールでも送ろうと思います。

FRIEVE−B 三重・15歳

```
UNOU    .FDX

1 'SAVE"BRAIN.BAS"
10 CLEAR:DEFINTA-Z:SCREEN1,0:WIDTH32:SPRITE$(0)="■♥♥♥♥♥♥■":DIM A(4,10),P(4,10)
20 DEFFNL=(LV)/2+1:PLAY"T240L8V14":LV=1
30 FORI=0TOFNL:FORJ=0TO4:A(J,I)=0:P(J,I)=0:NEXT:NEXT:R=RND(-TIME)
40 FORI=1TOLV+2:A(RND(1)*5,RND(2)*(FNL+1))=1:NEXT
50 GOSUB180:GOSUB190
60 FORI=0TO300:NEXT:GOSUB180:X=0:Y=0:GOSUB200
70 IFSTRIG(0)THENP(X,Y)=1-P(X,Y):LOCATEX*2+1,Y*2+1:PRINTMID$(" ●",P(X,Y)+1,1):GOTO100
80 S=STICK(0):IFSTHENX=X+5-(S=3)+(S=7):X=XMOD5:Y=Y+FNL+1+(S=1)-(S=5):Y=YMOD(FNL+1):GOSUB200:GOTO100
90 IFINKEY$=CHR$(13)THEN110ELSE70
100 IF STRIG(0)+STICK(0)THEN100ELSE70
110 FORI=0TOFNL:FORJ=0TO4:IFP(J,I)=A(J,I)THENNEXT:NEXTELSE140
120 PLAY"O5EDFEC2":EX=EX+1:IFEX>2THENEX=0:LV=LV+1:IFLV=11THEN170
130 GOTO30
140 PLAY"O3C+C2.":EX=0
150 GOSUB190:PRINT"ANSWER"
160 IFSTRIG(0)THEN30ELSE160
170 CLS:PRINT"なかなかやるな!!":PRINT"しかし、また゛また゛これて゛おわりし゛ゃない!":PRINT"きおくりょくケ゛ームpart2て゛もっと `みき゛のう'をきたえよう":END
180 FORJ=0TO40:A$=INKEY$:NEXT:LOCATE0,0:PRINT"┌┬┬┬┬┐    LV";LV;"  EX";EX:PRINT"│ │ │ │ │ │   ";FNL+1;"LINES":FORI=1TOFNL:PRINT"├┼┼┼┼┤":PRINT"│ │ │ │ │ │":NEXT:PRINT"└┴┴┴┴┘":RETURN
190 PUTSPRITE0,(255,211):FORI=0TOFNL:FORJ=0TO4:LOCATE J*2+1,I*2+1:PRINTMID$(" ●",A(J,I)+1,1):NEXT:NEXT:RETURN
200 PUTSPRITE0,(7+X*16,7+Y*16),7,0:RETURN
```

〈ファンダムニュース／質問箱②〉①「プーリー」を起動したあとCTRL+STOPをし、ほかのゲームを読みこもうとすると変になる。②「サラでうす」が遊べない。行3の「POKE−869,1」を消せば遊べる。③「大相撲」等ではセーブ機能がありますが、付録ディスクにセーブしてもいいのですか？ ④「RIDICULOUS BIKE」の3面の最後に宙に浮いた2つの三角形はなんのためにあるのでしょう？(次のページにつづく)

SKY スカイ

MSX MSX2/2+RAM8K by FRIEVE

▶遊び方は36ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……プレイヤーの座標

G、F……プレイヤーの座標増分

その他の変数

C……そのステージで取った雲の数

E$……CHR$(27)+"Y"が入る⇨表示位置指定のエスケープシーケンス用

H……ハイスコア

I……ループ用

P……スコア

R……乱数初期化用

S……スティック入力値

U……ステージ数−1

V……プレイヤーの移動先にある文字のキャラクタコード

ユーザー定義関数

FNR(n)……0〜n−1の範囲の乱数(整数値)を値とする

プログラム解説

1 初期設定

●画面モード、スプライトサイズ設定●画面の色設定●ファンクションキーの表示禁止●変数を整数型に宣言●プレイヤーのスプライトパターン定義●雲のキャラクタパターン定義●海と出口のキャラクタの色設定●乱数用ユーザー定義関数定義

2 ステージ開始

●1行の表示文字数設定●トリガーの入力終了待ち●エスケープシーケンス設定●ステージ数表示●トリガー入力待ち(行6呼び出し)●画面消去●プレイヤーの座標、Y座標増分設定●雲の表示●海の表示

3 プレイヤー移動

●スティック入力受け付け●入力によりX座標増分計算●プレイヤーの座標更新●Y座標増分計算●プレイヤー表示●移動先にある文字のキャラクタコード検出●移動先が雲か判定⇨【雲なら】移動先の雲消去/効果音/カーソル位置移動/スコア加算/Y座標増分設定/出口出現判定⇨【まだなら】雲表示/取った雲の数加算※次行へ 【出口出現なら】出口の表示※次行へ 【移動先が雲でなければ】移動先が出口か判定⇨【出口なら】行5へ飛ぶ

4 ゲームオーバー判定

●スコア表示●ゲームオーバー判定⇨【画面の左右か海に出たらゲームオーバー】プレイヤー消去/ハイスコア更新・表示/ゲームオーバーメッセージ表示/トリガー入力待ち(行6呼び出し)/スコア、X座標増分、取った雲の数、ステージ数初期化/行1へ飛ぶ 【まだなら】行3へ飛ぶ

5 ステージクリア

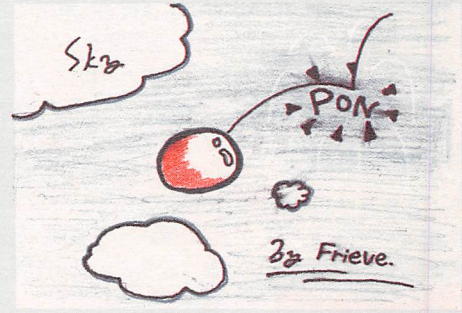
●X座標増分、取った雲の数初期化●クリアメッセージ表示●オールクリア判定⇨【まだなら】トリガー入力待ち(行6呼び出し)/ステージ数更新/画面消去/行2へ飛ぶ 【オールクリアなら】オールクリアメッセージ表示/トリガー入力待ち(行6呼び出し)/スコア、ステージ数初期化/行1へ飛ぶ

6 トリガー入力待ちサブ

●乱数初期化●トリガー入力判定⇨【入力があれば】もとの処理にもどる 【入力がなければ】行6を繰り返す (MORO)

プログラマからひとこと 45万円とテレカ100枚

わーい採用だっ/ しかしなぜSKYがさいようされたのか、軍鶏specialはどうなったんだろう。うーむ。SNOWが採用された時の十倍くらい不思議だ。そのうえ10月号といえば超多量の作品が送られてくるから採用確率も低いはずだし。オマケで送った作品だし。でも選考会でビリになっている気がする。きっとそうだろう。ところで今は夏休み。高校生活最初の夏休みだから期待していたのにぼう大な宿題とこのあつさとプロコンへ向けてのプログラムにもう地獄。SLIMEWORLDっていうRPGを作っているけど、本当に間に合うのだろうか。その前にメモリは足りるのだろうか。「STORE」も「FIRE」も「COMPANY」さえも間に合わないのか/ くそっ/ 今回のプロコンでは45万円とテレカ100枚もらうつもりだったのに/ あ/ FM音源バージョン作る時間考えてなかった/ うぎゃーっ、ひーっ、ぐえーっ、がーっ、だーっ、どわーっ/

FRIEVE 三重・15歳

```
SKY       .FDX


1 SCREEN1,0:COLOR15,5,10:KEYOFF:DEFINTA-
Z:SPRITE$(0)="<~■■■■~<":FORI=0TO7:VPOKEI
+840,ASC(MID$("f■■f"+STRING$(4,0),I+1,1)
):NEXT:FORI=1TO3:VPOKE8205+I,ASC(MID$("D
ｪ･",I,1)):NEXT:DEFFNR(A)=RND(1)*A
2 WIDTH32:FORI=-1TO0:I=STRIG(0):NEXT:E$=
CHR$(27)+"Y":PRINTE$"+*TRY STAGE";U+1:GO
SUB6:CLS:X=127:Y=120:F=8:LOCATEU*2+4,16:
PRINTSTRING$(24-U*4,"i"):PRINTE$"3 "STRI
NG$(128,"p");CHR$(11)
3 S=STICK(0):G=G-(S=3)+(S=7):X=X+G:Y=Y-F
:F=F+1*(F>-8):PUTSPRITE0,(X-3,Y-1),8:V=V
PEEK(6144+X¥8+(Y¥8+1)*32):IFV=105THENLOC
ATEX¥8,Y¥8+1:PRINT" ":BEEP:LOCATEFNR(30)
+1,FNR(12)+6:P=P+9+F:F=8:IFC<20THENPRINT
"i":C=C+1ELSEPRINT"●"ELSEIFV=133THEN5
4 PRINTE$"##SCORE";P*10:IFY>151ORX<4ORX>
251THENPUTSPRITE0,(0,209):H=H-(P-H)*(P>H
):PRINTE$"%#HIGH ";H*10:PRINTE$"++GAME O
VER":GOSUB6:P=0:G=0:C=0:U=0:GOTO1ELSE3
5 G=0:C=0:PRINTE$"+)STAGE";U+1;"CLEAR!":
IFU<4THENGOSUB6:U=U+1:CLS:GOTO2ELSEPRINT
E$"-+ALL CLEAR!":GOSUB6:P=0:U=0:GOTO1
6 R=RND(-TIME):IFSTRIG(0)THENRETURNELSE6
```

REAL VOLLEY リアル・バレー

MSX 2/2+ VRAM64K by SILVER SNAIL

▶遊び方は37ページ

変数の意味

座標

W(n, m)……ポジションのX座標
X(n)……キャラクタX座標
Y(n)……キャラクタY座標
X、Y……ボール座標

その他の変数

A、A$、B、C、D……データ読み込み用
A(n)……キャラクタの格好
F……フォアコンタクト防止用
G……トリガ入力用
H(n, m)……ボールの飛び方
I、J……ループ用
J(n)……キャラクタジャンプ用
M(n)……キャラクタの動き用
N(n, m)……キャラクタのはみ出し防止用
P(n)……セットポイント
Q、W……ボール座標増分
Q(n)……キャラクタの向き
S……スティック入力用
S(n)……スティック入力値の変換用
SA……サーブ権
T……トリプル防止用
T(n)……得点
U(n)……使用キャラクタ
U……USR関数呼び出し用
Z……得点したチーム

プログラム解説

10〜110　REM文形式のスプライトデータ

120〜190　初期設定

120　文字領域・マシン語領域の確保／整数型宣言／デバイス"GRP:"のオープン(グラフィック画面に文字を表示する準備)／配列宣言

130　マシン語データをメモリに書き込む／USR関数定義／USR関数呼び出し／ボールの飛び方データを配列に格納

140〜150　タイトルをページ1に作成

160　得点の数字をページ1に作成

170　コート作成／カラーパレット設定

180　ネットをページ1に作成

190　変数初期設定／変換テーブル作成

200〜220　ゲーム初期化

200　タイトル表示／トリガー入力待ち

210　コート表示／得点、サーブ権表示

220　変数初期化

230〜510　メインループ

230　スティック入力／トリガー入力／入力がなければ行470へ、入力があればそれに応じて行240〜470へ

240〜280　レシーブのかまえ

300〜320　トス

330〜340　レシーブ

350〜370　フライングレシーブ

380〜410　スパイク

420〜430　ブロック

440　サーブかまえ

450〜460　サーブ

470　キャラクタ表示

480　ボール移動

490〜500　得点、サーブ権移動処理／セット終了判定／セット終了なら行510へ／そうでなければ行220へ

510　セット終了処理／ゲーム終了判定／ゲーム終了なら終了処理のあと行200へ／そうでなければ行220へ

520〜560　サブルーチン群

520　使用先取チェンジサブ

530　ジャンプ処理サブ

540〜550　ボールを打つ処理サブ

560　得点、サーブ権表示サブ

570〜640　各種データ

570〜580　REM文形式のスプライトデータを展開し転送するマシン語のデータ

640　コートのグラフィックデータ、カラーパレットデータ

プログラマからひとこと

弟です

こんぴちは、弟です。このごろバレーのゲームは1対1しかないですね。そこで本物に近いバレーをつくりたいと思ったわけです。でも6人にすると、オーバーやアンダーのとき、Y座標もあわせなくちゃいけないから、3人にしたんですヨ。　SILVER SNAIL　兵庫・16歳

マシン語解説

D000〜D0B2
行10〜行110のREM文形式のデータをテキストから取り出し、それをもとに作った鏡像パターンデータとともにスプライトジェネレータテーブルに転送する

ワークエリア

D101
ループカウンタ

D102〜D103
BASICテキストポインタ

D104
ループカウンタ

D105〜D106
転送先(VRAM)ポインタ

D107〜D108
転送元(RAM)ポインタ

D10A〜D12A
スプライトジェネレータテーブル作成用バッファ

補足

マシン語部分で使われているBIOSを紹介する。これはRAMからVRAMへデータをブロック転送するものである。各レジスタを次のように設定したあと、&H005C番地をコールすればよい。

HL→転送元(RAM)先頭番地
DE→転送先(VRAM)先頭番地
BC→長さ(バイト単位)

(馬場俊輔)

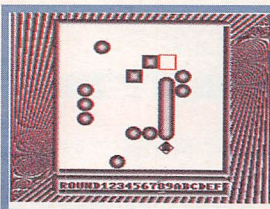
```
VOLLEY  .FDX

10 '0000000001030201000106000001000100000
000080C0C080804040 20C0008080000000000103
0201000106000001010200000000080C0C0808040
4020C08040C00000010B0A050300000001010100
0001000080C0C08080808080000000808080
20 '0000000001030A0503000000001030001000 0
000080C0C0808080808000008080000000010B0A
0503000000010101000100000080C0C080808080
80000000808000000507020301000000001010100
0001000080C0C08080808080000000808080
30 '040503020301000000001010100000010000 80
C0C08080808080000000808080000000000000003
0705030102020705040D0000000000000080800000
80800000080800000000000060F0B0602050916 0B
0819000000000000000000000000000000008080
40 '00000000C1E160C041A220C14130819000 0
0000000000000000000000000808000000000183C
2C1808F4040C1413081900000000000000000000
00000000080800000000000000000060FCBB691664
040C0000000000000000000000008080C02040
50 '00000000000000000000000000C1E160DF00000
00000000000000001B1244B840400000000000000
00000000000000C1E16FD000000000000000000000
00000C0B12EC000000000000001030201000000000 1
0001000000000080C0C080C060502 0C08080
60 '000000110D020001010102020201010000000
C0E060C0B0000000080808080404000000010302 01
01030D0102020202050340408 0C0C0800000000 0
808080800000000000110B0601010103010202020 2
050300000 80C0C08000080800080808080 0000 0
70 '00000307050306192301020205050A060000 0
0080800008080000008080000000000000000000001
03030101020404030101000000000000080C0408000
A0400080000800000103030102020404030201010 1
000020C040C0800000000000000080804080000 0
80 '000001030A0700010 20C0102020101020000 0
80C0C080808080804040402020600000000001907
01000000101020404040C000000C0E060C0E08000
00808040206000000003070503010503010102040 4
040C808000080800000000000000008080402060
```

当選者発表

●9月号FFBプレゼント当選者　①『ソーサリアン・スーパーアレンジバージョンII・プラスシナリオVol.I』=〈宮城県〉佐藤信・西村猛〈埼玉県〉深井喜則〈愛媛県〉野首信隆〈鳥取県〉藤岡浩／②『CDドラマコレクションズ・三国志発売記念声優さんサイン色紙』=〈岐阜県〉国定尚夫〈大阪府〉塚田倫久／③『CDドラマコレクションズ・三国志発売記念ポスター』=〈岐阜県〉井添慎太郎・加藤俊之〈福岡県〉斎藤剛

次ページへ続く

```
90 '0000130F050301010301010204040 40C0000
008080000008080000080804020600000060F0B06
1B620101010204040 40C000000000000000804040
0080804020400000000019070100000101020204
040C000000C0E060C0C0A02020808040 2060
100 '0000060F0B0602120F0101020404040C408
0800000000000000000808040204020 20160F0B0
6020303 0D0102040404 0C00000000000000000000
000808040204000000C1E160C162542420102040
4040C0000000000000000808000808040 2040
110 '000000000000000000000000001020301000
00000000000000000000080C04080FF000000000
000000000000000000000E00000000000000000000
000000000000
120 CLEAR200,&HD000:COLOR3,0,0:SCREEN5,3
:DEFINTA-Z:OPEN"GRP:"AS#1:DIMW(1,2),H(28
,11),N(1,128)
130 FORI=0TO1:READA$:FORJ=0TO89:POKE&HD0
00+I*90+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEX
TJ,I:DEFUSR=&HD000:U=USR(0):FORI=4TO28:F
ORJ=0TO5:READH(I,J):NEXT:H(I,6)=-H(I,2):
H(I,7)=-H(I,1):H(I,8)=-H(I,0):H(I,9)=H(I
,5):H(I,10)=H(I,4):H(I,11)=H(I,3):NEXT
140 SETPAGE0,1:PAINT(0,0),12:FORJ=0TO10:
PSET(J*22,6),0:DRAW"S20C3"
150 DRAWMID$("DDDRRUFRUHEHLLLDDDDRRRRHEH
ELLLLDDDDRRURDRUUUHLLGDDDRRRRHLUUULLD
              DDFRREUUUGDLUHLDDDFRREUUHL
LG    DDDRRRRHLUUULLD DDDRRRRHLUUULLD DD
DRRRRHEHELLLLDFGGRREEUUGHLLF",J*16+1,16)
:NEXT:PAINT(0,0),0,3:PAINT(215,5),0,3
160 FORI=0TO9:FORJ=0TO2:DRAW"S32":PSET(8
+I*11+J,23):DRAWMID$("DDLUUR  DD      LR
DLDR  LRDLRDL DLUDRD  LDRDL    LDDRUL  LR
DD    LDDRUUDLLDRUDDS4",I*8+1,8):NEXTJ,I
170 FORI=1TO5:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D
),I-2*(I=3)-6*(I>3),BF:NEXT:FORI=1TO15:R
EADA,B,C:COLOR=(I,A,B,C):NEXT
180 DRAW"BM49,154C4E2C3ER151F2C4FBU3C3R2
BD2C4R2BDBL4L157BL5R2BU2C3R2BR51GC4L0BR5
9HC3UL29C4L3DC5R3DC4U6C5D3LC7L2U12RD11RC
8U12LC9U17ED3LC7LU3RC6F4D2H4BD2F4D2H4BD2
F4D2H4BD2F4D2H5C9D5U14BR5BDC9D1R2D2LC7L2
U2FD3C9D14R2D12LU10C7LUHD12FRHU9C6RU22"
190 SETPAGE0,0:W(0,0)=60:W(0,1)=68:W(0,2
)=88:U(0)=0:W(1,0)=52:W(1,1)=44:W(1,2)=2
4:U(1)=0:FORI=0TO8:S(I)=VAL(MID$("523680
741",I+1,1)):NEXT:FORI=0TO1:FORJ=0TO128:
N(I,J)=J-(60-I*54-J)*(J<60-I*54)+(J-106+
I*54)*(J>106-I*54):NEXTJ,I
200 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,212):NEXT:CL
S:FORI=0TO10:COPY(0,I*2)-(240,I*2),1TO(8
,64+I*2),0:COPY(0,21-I*2)-(240,21-I*2),1
TO(8,64+21-I*2),0:NEXT:PSET(50,98):PRINT
#1,"(C)1992 SILVER SNAIL"SPC(49)"PUSH SP
ACE":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
210 CLS:FORI=0TO92STEP2:COPY(0,119)-(255
,119+I),1TO(0,211-I),0:NEXT:LINE(122,67)
-(133,68),3,B:GOSUB560:SA=0:FORI=0TO1:T(
I)=0:P(I)=0:U(I)=2:FORJ=0TO2:GOSUB520:NE
XTJ,I:PLAY"V15O6C8R8C2","V13O7D8R8D2":FO
RI=0TO3999:NEXT
220 FORI=0TO1:U(I)=2:FORJ=0TO2:GOSUB520:
NEXT:U(I)=2:NEXT:X(SA)=103-94*SA:A(SA)=2
1:X=198-172*SA:Y=14:Q=0:W=0:F=2:T=SA*3:P
LAY"V15O6C4","V13O7D4"
230 FORI=0TO1:S=S(STICK(I)):G=STRIG(I):I
FSTHENONA(I)+1GOTO240,240,290,300,310,31
0,320,300,330,330,340,350,360,370,380,39
0,400,400,410,420,430,440,450,460,460,47
0,450,460,460,470ELSEGOSUB520:GOTO470
240 ONSGOTO280,280,280,260,270,260
250 Q(I)=S-7:A(I)=11:M(I)=3:GOTO470
260 X(I)=X(I)+S-5:A(I)=1-A(I)
270 IFGTHENA(I)=7:M(I)=0:GOTO470ELSE470
280 A(I)=14:M(I)=S-2:J(I)=3:GOTO470
290 IFGTHENA(I)=3:M(I)=0:GOTO470ELSEIFS<
4THENA(I)=19:J(I)=3:M(I)=0:GOTO470ELSE47
0
300 A(I)=A(I)+1:GOTO470
310 IFM(I)THENA(I)=2:M(I)=0:GOTO470ELSEG
OSUB540:A(I)=A(I)+1:GOTO470
320 GOSUB540:M(I)=1:A(I)=5:GOTO470
330 IFM(I)THENA(I)=0:M(I)=0:GOTO470ELSEG
OSUB550:A(I)=A(I)+1:GOTO470
340 GOSUB550:M(I)=1:A(I)=9:GOTO470
350 A(I)=12:X(I)=X(I)-5+10*Q(I):GOTO470
360 GOSUB550:A(I)=13:X(I)=X(I)-3+6*Q(I):
GOTO470
370 GOSUB550:X(I)=X(I)-3+6*Q(I):M(I)=M(I
)-1:IFM(I)THEN470ELSEA(I)=0:Q(I)=IXOR-(U
(I)=0):GOTO470
380 A(I)=A(I)+1:GOTO470
390 GOSUB530:A(I)=A(I)-G:GOTO470
400 GOSUB540:GOSUB530:A(I)=A(I)+1:GOTO47
0
410 GOSUB530:GOTO470
420 A(I)=A(I)+1:GOTO470
430 IFY(I)=6THENGOSUB540:GOSUB530:GOTO47
0ELSEGOSUB530:GOTO470
440 W=0:IFS=6-I*2ORS=2THENA(I)=26+(S=2)*
4:W=6:GOTO470ELSE470
450 A(I)=A(I)-G:GOTO470
460 GOSUB540:A(I)=A(I)+1:GOTO470
470 X(I)=N(I,X(I)):PUTSPRITEI*3+U(I)+1,(
X(I)*2,120-Y(I)*2),12+I,Q(I)+A(I)*2:NEXT
480 X=X+Q:Y=Y+W:W=W-1:PUTSPRITE0,(X,120-
Y),3,60:IFPOINT(X+16,150-Y)<4THEN230ELSE
IFY>=0THENX=X-Q:Q=-Q+SGN(Q):GOTO230
490 PLAY"V15O6C8","V13O7D8":IFX>34ANDX<1
90THENZ=-(X>112)ELSEZ=-(T<3)
500 T(Z)=T(Z)-(SA=Z):SA=Z:GOSUB560:FORI=
0TO2999:NEXT:IF(T(Z)>14ANDABS(T(0)-T(1))
>1)ORT(Z)=17THENCIRCLE(174-Z*93,64+P(Z)*
9),3,14:PAINT(174-Z*93,64+P(Z)*9),12,14:
P(Z)=P(Z)+1:T(0)=0:T(1)=0:SA=(P(0)+P(1))
MOD2ELSE220
510 PLAY"V15O6C8R8C2","V13O7D8R8D2":IFP(
Z)<2THENFORI=0TO4999:NEXT:GOSUB560:GOTO2
20ELSEFORI=0TO30:FORJ=0TO2:PUTSPRITEZ*3+
J+1,(W(Z,J)*2,120),12+Z,(2+IMOD5)*2+Z:NE
XTJ,I:FORI=0TO4999:NEXT:GOTO200
520 PUTSPRITEI*3+U(I)+1,(W(I,U(I))*2,120
),14+I,IXOR-(U(I)=0)-4*(U(I)=0):U(I)=(U(
I)+1)MOD3:A(I)=-2*(U(I)=0):X(I)=W(I,U(I)
):Y(I)=0:Q(I)=IXOR-(U(I)=0):RETURN
530 X(I)=X(I)+M(I):Y(I)=Y(I)+J(I):J(I)=J
(I)-1:IFY(I)=0THENM(I)=0:A(I)=-2*(U(I)=0
):RETURN470ELSERETURN
540 IFABS(X(I)*2-X)<9ANDABS(Y(I)*2+24-Y)
<9ANDT<>U(I)+I*3AND(F<3ORT¥3<>I)THENF=1-
(T¥3=I)*F:T=U(I)+I*3:Q=H(A(I),1+I*6+(S=4
)-(S=6)):W=H(A(I),4+I*6+(S=4)-(S=6)):RET
URNELSERETURN
550 IFABS((X(I)-4+8*Q(I))*2-X)<9ANDABS(Y
(I)*2+12-Y)<9ANDT<>U(I)+I*3AND(F<3ORT¥3<
>I)THENF=1-(T¥3=I)*F:T=U(I)+I*3:Q=H(A(I)
,1+I*6+(S=4)-(S=6)):W=H(A(I),4+I*6+(S=4)
-(S=6)):RETURNELSERETURN
560 FORJ=0TO1:COPY(-(T(J)>9)*11,23)-STEP
(10,16),1TO(145-J*57,60),0:COPY((T(J)MOD
10)*11,23)-STEP(10,16),1TO(157-J*57,60),
0:PUTSPRITE7,(146-SA*57,55),3,62:NEXT:RE
TURN
570 DATA3E2021088011007832 04D1ED5305D13E
20110BD13201D17ED63047D60ADA23D0C603473E
000E10800DC227D04F237ED63047D60ADA3AD0C6
034779802312133A01D13DC214D07EFE01D250D0
010800092202D1210BD1ED5B05D1
580 DATA2207D1012000CD5C002A07D116207E47
1E08CB18CB171DC26CD0772315C268D02A05D101
200009545D2A07D101100009CD5C002A05D10130
0009545D2A07D1011000CD5C002A05D101400009
545D2A02D13A04D13DC208D0C900
590 DATA-4,0,3,5,9,9,-3,0,2,5,8,8,-2,0,2
,5,6,6,0,0,0,0,0,0,-7,-5,-3,7,6,6
600 DATA-6,-4,-3,7,5,5,-5,-3,-2,6,4,4,-4
,-3,-3,6,5,5,-5,-4,-4,8,7,7,-4,-3,-3,7,6
,6
610 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-9,-9,-7
,2,-2,-5,-9,-9,-7,3,-1,-4,0,0,0,0,0,0
620 DATA0,0,0,0,0,0,-4,-4,-3,-2,-2,-2,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,-9,-8,-7,7,7,7
630 DATA-8,-7,-6,8,8,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0,0,-11,-10,-9,4,5,5,-10,-9,-8,5,6,6
640 DATA,138,255,146,,147,255,152,,153,2
55,211,124,138,131,146,124,119,131,137,1
,2,7,4,2,,7,6,6,7,6,6,4,2,,5,5,5,,5,2,,6
,3,3,3,3,1,2,7,,,,7,1,1,1,4,7,4,1,1,,2,4
```

type-0 タイプ・ゼロ

MSX 2/2+ VRAM64K by 田中将司

▶遊び方は38ページ

変数の意味

スプライト変数

X、Y……スプライト座標
X(n)、Y(n)……座標増分

その他の変数

※高速化のため、1文字の変数を使い、同じ変数名を何度も使用している

A、B、C……BGM演奏用
A(n)、B(n)、C(n)……BGMデータ
D、E……矢印の進行先の座標
D(n)、E(n)……赤枠の座標
D、F、G……オープニングデモ用
F、G……物体が移動する先の座標
H……物体の数
H1……Hの保存用
I、J、K……ループ用
K……スプライトの色、BGM決定用
L……ループカウンタ
M……データ読みこみ用
M$……効果音データ
M(n)、N(n)……物体移動用
Q、Q$……物体配置用
R……ラウンド数
R$……ラウンドデータ
R(n, m)……仮想VRAM
S……スティック入力用
T(n)、U(n)……赤枠移動用
V、W……物体が移動する先の座標
Z……矢印の移動先の状態

物体移動ルーチン内の変数

J、K……X(n)、y(n)の保存用
T、U……効果音用
M、N、O、P……配列変数格納
Q……数式(Z×17−17)格納
V、W……コピー先の座標

プログラム解説

10 〈初期設定〉
20〜40 オープニングデモ
50〜60 変数設定／面データ設定
70〜80 BGM設定／効果音設定
90〜100 キャラクタ作成
110〜120 タイトル画面表示
130〜140 バック、外枠作成
150〜160 スプライト設定
170〜180 ラウンドセレクト画面作成
190〜200 ラウンド初期化
210〜220 BGM3セット／割りこみ許可
230〜240 ラウンドセレクト用スプライト表示、移動
250 スペースキーが押されて

●8月号ソフトプレゼント当選者 ①「プリンセスメーカー」=〈青森県〉福間尚孝〈神奈川県〉渡部登美子〈新潟県〉吉田富雄／②「キャンペーン版大戦略II」=〈群馬県〉加藤和博〈岐阜県〉大滝直人〈愛知県〉高橋健二／③「スーパーバトルスキンパニック」=〈埼玉県〉三代倫幸〈大阪府〉南條雅人〈熊本県〉内山伸明

いなかったら行240へ
260 割りこみ禁止／タイトル消去
270～290 ラウンド作成
300～310 赤枠表示／仮想VRAMに赤枠セット
320～330 BGM1または2を設定／割りこみ許可
340 〈メインルーチン〉
350 スティック入力
360 矢印表示／スペースキーが押されたら行200へ、押されていなくてスティック入力がなければ行350へ
370 矢印の進行方向にあるものを調べ、それによって各処理へ。①なにもない⇒行350②丸、四角⇒行390③赤枠⇒行470
380 矢印移動／行350へ
390 〈物体移動ルーチン〉
400 ワーク変数設定
410 物体の進行方向の状態を順にしらべる
420 物体の進行方向になにかあるなら行350へ
430 効果音／物体移動サブへ
440 スティック入力方向反転／物体移動サブへ
450 仮想VRAMの書きかえ
460 〈赤枠移動〉
470 ワーク変数設定
480 赤枠の進行先の状態を調べる
490 赤枠の進行先が空白以外か、物体がない場合行350へ
500 赤枠移動サブへ
510 変数保存／物体変形／効果音
520 赤枠移動サブへ
530 仮装VRAMでの赤枠移動／クリア判定

■サブルーチン

540～560 クリア処理
570～590 BGM演奏
600～610 物体移動処理
620～640 赤枠移動処理
650～660 パレット変更
670～820 ラウンドデータ
830～840 キャラクタ設定用データ
850～880 BGMデータ
890～900 ゲーム画面枠データ
910～970 スプライトデータ

（おさだ）

プログラマからひとこと

世間の狭さを感じさせられます

1年ぶり2回目の田中です。現在三重大一生物資源学部1年生でサークルは漫画アニメーション研究会(旧同好会)、通称MADに入ってます。ちなみにMADは漫画アニメーション同好会の略ではなく、部員全員が狂っているからだそうです。しかし大学はいろんな奴がいますね。米屋のチャチャチャの知り合いのタイゾーがいたり、某HJ(ホビージャパン)誌の常連なにがし某がいたりして世間の狭さを感じさせられます。さてゲームのほうですが、前作の反省点を生かしてPSGをフルに活用してみました。オールBASICのくせにBGMもあるし、効果音もオリジナルエンベロープです。やはり音のあるゲームは楽しいですね。他にも物体の移動の仕方や、画期的な矢印のデザイン、カッコいいタイトル画面……とスゴいところばかりです。もちろんパズルの内容もシンプルでディフィカルトでストレインジです。例のごとく解答もプログラム化されていますのでそのうち載るでしょう。ではまた。　田中将司　19歳・岐阜

```
TYPE-0   FDX

10 '  NEWTYPE =========  ┌┬┐┌┼┐   ┤TV ─┐
11 ' = PUZZLE  type-0   ├┼┤└┼┘ ? ┤─┼ ──┤
12 ' == GAME? ========= │││ │    │`│ []│
8 '  ============ 1992  └┘   PRESENTS    ┘
65535 '
20 ' >>>>> オープニング デモ <<<<<<<<<<<<<<<
30 CLEAR400:DEFINTA-Z:COLOR0,8,15:SCREEN
5,2,0:GOSUB660:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(0,0)
40 FORI=1TO8:F=I*I*2-I*13:G=I*I*2-I*20:D
=9-I:CLS:DRAW"BM158,54S=I;BD=F;BR=G;C=D;
A0D3BRR2U3L2D2R2BRR2U2L2D2BDR2UBRR2U2L2B
D2DR2BR4U3BL2R4BRND3F3U3BRD3NE3U3BF2FBUB
RR2BRBDE3D3UNL2BRNR3BU2R3D3L3S4C9":NEXT:
PLAY"S0M90000O8C1":DRAW"S4C9BM94,110R68"
50 ' >>>>> イロイロ ナ セッテイ <<<<<<<<<<<<<<<<<
60 DIMA(160),B(160),C(160),D(15),E(15),R
(11,11),R$(15),S(16):Y(1)=-1:X(3)=1:Y(5)
=1:X(7)=-1:R=1:FORI=0TO11:R(I,0)=3:R(0,I
)=3:R(I,11)=3:R(11,I)=3:NEXT:FORI=1TO15:
READR$(I),D(I),E(I):NEXT:FORI=1TO8:READM
(I),N(I),T(I),U(I):NEXT:DEFUSR=144
70 ' >>>>> BGM & エンベロープ セット <<<<<<<<<
80 FORI=0TO9:FORJ=0TO3:READA,B,C:FORK=0T
O3:M=I*16+J+K*4:A(M)=A:B(M)=B:C(M)=C:NEX
T:NEXT:NEXT:FORI=0TO16:READS(I):NEXT:M$=
"S0M8000T140L32CG8CG8CG8CG8CG8CG8CG8"
90 ' >>>>> ブッタイ サクセイ <<<<<<<<<<<<<<<<<
100 SETPAGE0,1:CLS:LINE(0,0)-(35,21),0,B
F:FORI=1TO6:CIRCLE(9,9),8-I,I:LINE(I+18,
I+1)-(34-I,17-I),I,BF:PAINT(9,9),I:NEXT
110 ' >>>>> タイトル サクセイ <<<<<<<<<<<<<<<<<<
120 DRAW"BM50,130S28C0E4U2LD3GU4L2UR2U2R
D2R2D2E2R7D3L3UR2UL2D3R3DL4UL2U3R2D2L2D4
LS4U39G39L10":PAINT(55,129),0,0:DRAW"BM1
56,95S28R2DL2U":DRAW"BM178,116S28C0U7R4D
7L4RU2E2UG2U3R2D5L2":PAINT(179,115),0
130 ' >>>>> ハイケイ & ソトワク サクセイ <<<<<<<<<
140 SETPAGE0,0:FORI=0TO255:J=1+(I+1)MOD8
:LINE(0,211)-(255-I,0),J:LINE(255,0)-(I,
255),J:NEXT:FORI=1TO7:LINE(I+40,I+6)-STE
P(168,168),I,B:LINE(I+40,I+181)-STEP(168
,16),I,B:NEXT
150 ' >>>>> スプライト セット <<<<<<<<<<<<<<<<
160 FORI=1TO11STEP2:READA$:FORJ=0TO31:VP
OKE&H7800+J+(IMOD11)*32,VAL("&H"+MID$(A$
,J+J+1,2)):NEXT:NEXT
170 ' >>>>> センタクガメン サクセイ <<<<<<<<<<<<<
180 LINE(48,189)-(208,197),0,B:PSET(49,1
90):COLOR1,0:PRINT#1,"ROUND123456789ABCD
EF":COPY(207,198)-(48,189)TO(208,198),,T
OR:COPY(48,59)-(208,137),1TO(48,56),,TAN
D:COPY(48,14)-(208,174),0TO(0,40),1
190 ' >>>>> ラウンド ショキカ <<<<<<<<<<<<<<<<
200 INTERVALOFF:PUTSPRITE0,,0:COPY(0,40)
-(160,200),1TO(48,14):FORI=0TO99:R(IMOD1
0+1,I¥10+1)=0:NEXT:H=0:K=5:X=1:Y=1
210 ' >>>>> BGM3 セット <<<<<<<<<<<<<<<<<<<
220 A=USR(0):A=128:B=160:C=A:SOUND7,184:
SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND12,15:SOUND11,
0:SOUND3,6:SOUND1,0:ONINTERVAL=10GOSUB58
0:INTERVALON
230 ' >>>>> ラウンド センタク <<<<<<<<<<<<<<<<
240 K=9-K:PUTSPRITE9,(R*8+80,186),K:S=ST
ICK(0):R=R-(S=7)*(R>1)+(S=3)*(R<15)
250 FORI=1TO100:NEXT:IFSTRIG(0)=0THEN240
260 INTERVALOFF:LINE(48,14)-(208,174),0,
BF
270 ' >>>>> ラウンド サクセイ <<<<<<<<<<<<<<<<
280 FORI=0TO7:Q$=RIGHT$("0000000"+BIN$(V
AL("&H"+MID$(R$(R),I+I+1,2))),8):FORJ=0T
O7:Q=VAL(MID$(Q$,J+1,1)):IFQ=1THENCOPY(2
,2)-(16,16),1TO(J*16+65,I*16+31),0:H=H+1
290 R(J+2,I+2)=Q:NEXT:NEXT
300 ' >>>>> アカワク セット <<<<<<<<<<<<<<<<<<
310 LINE(D(R)*16+32,E(R)*16-2)-STEP(16,1
6),9,B,XOR:R(D(R),E(R))=4
320 ' >>>>> BGM1 OR BGM2 セット <<<<<<<<<<
330 A=320-K*64:B=384-K*64:C=A:SOUND3,0:O
NINTERVAL=9GOSUB580:INTERVALON
340 ' >>>>> メイン ルーチン <<<<<<<<<<<<<<<<<<
350 S=STICK(0):IFS>0THENS=S-1+SMOD2
360 PUTSPRITE0,(X*16+33,Y*16-2),1,S:IFST
RIG(0)THEN200ELSEIFS=0THEN350
370 D=X+X(S):E=Y+Y(S):Z=R(D,E):ONZGOTO39
0,390,350,470
380 FORI=0TO12STEP3:PUTSPRITE0,(X*16+33+
X(S)*I,Y*16+Y(S)*I-2),1,S:NEXT:X=X+X(S):
Y=Y+Y(S):GOTO350
390 ' >>>>> ビヨヨーン ルーチン <<<<<<<<<<<<<<<
400 F=D:G=E:L=0:J=X(S):K=Y(S):Q=Z*17-17
410 F=F+J:G=G+K:IFR(F,G)=0THENL=L+16:GOT
O410
420 IFL=0THEN350
430 T=16:U=2:M=M(S)+Q:N=N(S):O=M(S+1):P=
N(S+1):SOUND0,0:SOUND8,15:GOSUB610
440 S=(S+4)MOD8:U=-2:L=L-2:M=M(S)+Q-J-J:
N=N(S)-K-K:GOSUB610:SOUND8,0
450 R(D,E)=0:R(F-J,G-K)=Z:GOTO350
460 ' >>>>> アカワク ノ ショリ <<<<<<<<<<<<<<<<<
470 F=D:G=E:L=0:H1=H
480 F=F+X(S):G=G+Y(S):Z1=R(F,G):IFZ1=1OR
Z1=2THENL=L+1:H=H+(Z1=1):GOTO480
490 IFZ1>0ORL=0THENH=H1:GOTO350
500 GOSUB640:GOSUB630:R(D,E)=0
510 V=D:W=E:FORI=1TOL:V=V+X(S):W=W+Y(S):
Q=R(V,W)*3:R(V,W)=2:COPY(19,2)-(33,16),1
TO(V*16+33,W*16-1),0:FORJ=0TO16:SOUND0,&
H35+S(J)*Q:SOUND8,S(J):NEXT:NEXT
520 GOSUB630:D=F:E=G:GOSUB640
530 R(F,G)=4:IFH>0THEN350
540 ' >>>>> クリア ショリ <<<<<<<<<<<<<<<<<<<
550 INTERVALOFF:FORI=1TO9:COLOR=(I,0,0,0
):NEXT:COLOR,,0:PLAY"O1","O2","O3":PLAYM
$,M$,M$:FORI=56TO1STEP-1:J=IMOD8+1:COLOR
=(J,7,7,7):COLOR=(J,0,0,0):NEXT
560 GOSUB660:COLOR9,0,15:PSET(81+R*8,190
):PRINT#1,HEX$(R):COPY(88+R*8,190)-STEP(
-7,7)TO(89+R*8,190),,TOR:GOTO200
570 ' >>>>> BGM エンソウ ルーチン <<<<<<<<<<<<<
580 SOUND4,A(A):SOUND5,B(A):SOUND2,C(A):
SOUND13,1:A=A+1:IFA=BTHENA=C
590 RETURN
600 ' >>>>> ビヨヨーン サブ ルーチン <<<<<<<<<<<
610 V=M(S)+31+D*16:W=N(S)-3+E*16:FORI=0T
OLSTEP2:COPY(M,N)-STEP(O,P),1TO(V+I*J,W+
I*K):SOUND0,T:T=T+U:NEXT:RETURN
620 ' >>>>> アカワク サブ ルーチン <<<<<<<<<<<<<B
620 LINE(T(S)+32+D*16,U(S)-2+E*16)-STEP(
T(S+1)+(L+16)*X(S),U(S+1)+(L+16)*Y(S)),9
,B,XOR:RETURN
630 LINE(T(S)+32+D*16,U(S)-2+E*16)-STEP(
T(S+1)+(L*16+16)*X(S),U(S+1)+(L*16+16)*Y
(S)),9,B,XOR:RETURN
640 LINE(D*16+32,E*16-2)-STEP(16,16),9,B
,XOR:RETURN
650 ' >>>>> パレット ヘンコウ サブ ルーチン <<<<<<<
660 FORI=0TO7:COLOR=(I+1,I,I,I):NEXT:COL
OR=(9,7,0,0):RETURN
670 ' >>>>> ラウンド データ <<<<<<<<<<<<<<<<<
680 DATA 00003C001E003C00,4,2
690 DATA 0042000000004200,4,4
700 DATA 0000102828100000,5,8
710 DATA 000000200002A0000,4,4
720 DATA 007C0000007C0000,5,5
730 DATA 0014000006000000,8,8
740 DATA 0002040810204004,2,8
750 DATA 7002028280801C00,5,5
760 DATA 0036220022360000,6,5
770 DATA 102844447C444400,5,4
780 DATA F08888F08888F000,9,5
790 DATA 003A0A3E282E0000,3,3
800 DATA 0077157745770000,2,3
810 DATA FF818181818181FF,5,5
820 DATA AA54AA44AA54AA00,5,5
830 ' >>>>> セッテイヨウ データ <<<<<<<<<<<<<<<
840 DATA 2,2,,16,14,8,16,-16,8,2,,,8,14,
16,16,2,8,16,,14,8,-16,16,2,2,16,16,8,14
,-16,-16
850 ' >>>>> BGM データ <<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
860 DATA 250,2, 95,253,1, 85,129,2, 80,2
53,1, 71, 87,3,107, 59,2, 95,167,2, 85,
59,2, 80,192,3,120,129,2,120,250,2,120,1
29,2,120,249,3, 85,167,2, 85, 87,3, 85,1
67,2, 85:'BGM 1 == HARAHIRE HOREHARE
870 DATA 135, , 67,143, , 67,160, , 67,2
14, , 67,143, , 71,160, ; 71,180, ,' 71,2
40, , 71,160, , 80,180, , 80,202, , 80,
13,1, 80,143, , 71,160, , 71,180, , 71,2
40, , 71:'BGM 2 == MELANCHOLIC ICE PICK
880 DATA  87,3,167,. 87,3,167,172,1,167,
87,3,167,214, ,167,214, ,167,107, ,167,2
14, ,167:'BGM 3 == THEME OF type-0
890 ' >>>>> エンベロープ データ <<<<<<<<<<<<<<
900 DATA 15,1,14,2,13,3,12,4,11,5,10,4,9
,7,8,8,0
910 ' >>>>> スプライト データ <<<<<<<<<<<<<<<<
920 DATA 0103070F1F2F4F8F4F2F1F080402010
00080C0E0F0E8E4E2E4E8F020408000
930 DATA 010204081F2F4F8F4F2F1F080402010
000804020F0F8FCFEFCF8F020408000
940 DATA 010204081F2F4F8F4F2F1F0F0703010
000804020F0E8E4E2E4E8F0E0C08000
950 DATA 010204081F3F7FFF7F3F1F080402010
000804020F0E8E4E2E4E8F020408000
960 DATA FFE0C0808000000000001010307FF000
00000000000000000000000000000000
970 DATA 010204081F2F4F8F4F2F1F080402010
000804020F0E8E4E2E4E8F020408000
```

当選者発表

●8月号ソフトプレゼント当選者　④『ポッキー2』＝〈東京都〉佐伯恒夫〈新潟県〉新沢晃〈兵庫県〉田路佳生／⑤『狂った果実』＝〈北海道〉佐々木洋介〈東京都〉小川純平〈香川県〉道久整路／⑥『スーパープロコレ1』〈秋田県〉小松和広〈福井県〉栢野浩和〈三重県〉葛島圭一／⑦『スーパープロコレ2』〈神奈川県〉石井雅〈兵庫県〉富岡優〈広島県〉奥田道雄

NUCLEUS ニュークリアス

MSX MSX2/2+RAM32K by 木内ヤスシ

▶遊び方は39ページ

変数の意味

座標

X、Y……降下中のハンズの位置

X1……スティックによる移動方向(−1〜1)

その他の変数

A……クラス(クラスが10以上なら10=クラスが上がることにより)/スコア増分/一時変数

A$、B、W……一時変数

C……クラス

E……エスケープシーケンス用

F……クラス更新用カウンタ

H……降下中のハンズ(1〜15=H0+H1+H2+H3)

H0……降下中のハンズがハンド上を持っているか(持っている=1、いない=0。以下同様)

H1……ハンド右を持っているか(持っている=2)

H2……ハンド下を持っているか(持っている=4)

H3……ハンド左を持っているか(持っている=8)

HE……1回の処理で消去したハンド数

I、J、K……ループカウンタ

IN……名前入力時の入力文字コード

L……連鎖回数

N……スティック番号(0、1)

N$(n)……第n+1位の名前・性別

NE……1回の処理で消去したハンズ数

NU……総消去ハンズ数

NU(n)……第n+1位の総消去ハンズ数

NX……次のハンズ(1〜15)

P……スコア

P(n)……第n+1位の得点

Q……不思議の種の色/ハンズの表示パターン

R、U……ダミー

S……スティック入力値

S1、S2……効果音サブの入力パラメータ

T……総消去ハンズ数が、この値を越えたとき不思議の種出現

V……不思議の種が底に着いてからのボーナス期間カウンタ

スプライトパターン番号

※かっこ内は面番号

0:核(0)

1〜8:ハンド=順に上・右・下・左で各2パターン(1〜4)

9:不思議の種(0)

10:「×3」(0)

パターン定義キャラクタ

0:ダミー

33:不思議の種

34:濁点

35(#):「種」

36($):「♂」

37(%):「♀」

38(&):「消」

39('):「高」

42(*)、44(,)、45(−)、47(/):「MSX・FAN」

95(_):「内」

96:核

97:消滅キャラ

104、112、120、128:ハンド(順に上・右・下・左)

136(い)、145(あ):タイトル表示用

プログラム解説

10 分岐

20〜280 タイトル/トップ10/デモ

20〜70 トリガー割り込み禁止/タイトル表示

80〜110 タイトル点滅ループ(トリガー判定、ESCキー判定を含む)

120〜130 トップ10表示/トリガー割り込み許可

140 トリガー入力を待ちつつディレー(時間待ち)

150〜280 デモ

290〜330 ゲーム初期化

290〜300 効果音

310 画面消去/カラーテーブル変更/ゲーム画面表示

320 変数初期化/仮想画面クリア/仮想画面の最下行に壁(不思議の種)を描く/音楽終了待ち/仮想画面表示

330 BGMのワーク初期化とBGMスタート

340〜650 メインループ

340〜360 BGMのテンポ設定/スプライト消去/変数設定・更新

370 不思議の種出現判定

380〜430 次のハンズ表示

440〜450 変数初期化/衝突判定(終了判定)とそのときのハンズ表示

460〜570 ハンズの降下ループ

580〜590 着地したハンズの表示

600〜640 不思議の種着地時の処理

650 高速降下/消滅/スコア加算/スコア表示

660〜810 ゲームオーバー

660〜670 BGMストップ/効果音/「THE END」表示

680 トップ10入賞判定

690 「TOP n」表示

700〜760 トップ10更新/名前入力

770 名前を入力しなかったとき

780 効果音

790〜800 性別入力

810 効果音/名前・性別の登録

820〜1110 サブルーチン群

820〜880 衝突判定

890〜950 ハンズ表示

960〜1010 スコア加算

1020〜1050 スコア等表示

1060〜1070 効果音

1080〜1090 トリガー割り込み処理(トップ10、デモ→タイトル)

1100〜1110 画面表示のオン・オフ

1120〜1190 プログラム初期化

1120〜1130 マシン語領域確保/画面初期化/乱数初期化/型宣言/FN関数定義/プログラム定数設定/トリガー割り込み定義/ストップキー割り込み定義/変数初期化

1135 タイマー割り込みフックの退避/ストップキー割り込み許可

1140 お待たせメッセージ/スプライトジェネレータテーブル設定

1150 パターンジェネレータテーブル設定

1160〜1165 USR関数定義/マシン語書き込み

1170〜1180 BGMデータ書き込み/文字フォント書き変え(英字と一部の記号)

1190 トップ5初期データ読み込み/タイマー割り込みフック書き換え/効果音

1200〜1220 ストップキー割り込み処理

1200〜1210 画面モード初期化/「内」のパターン定義/効果音/BGMストップ

1215 タイマー割り込みフックの復帰

1220 謝辞

1230〜1790 データ

1230〜1260 スプライトジェネレータテーブルデータ

1230〜1310 パターンジェネレータテーブルデータ

1320〜1545 マシン語データ

1550〜1580 BGM音程データ

1590〜1610　BGM音長データ

1620〜1630　トップ5初期データ

1640〜1650　デモ用データ

1660〜1790　ゲーム画面初期化データ

マシン語解説

C000〜C019(USR0)
アルファベットの書体を変える

C01A〜C027(USR1)
仮想画面をスペースでクリア

C028〜C04B(USR2)
仮想画面をVRAMに転送

C04C〜C0D5(USR3)
マップ内の消滅キャラを消しながら、降下可能なハンズを1だけ降下させる

C0D6〜C0EE(USR4)
仮想画面中の引数のキャラを消滅キャラに書き換える

C0EF〜C208(USR5)
ハンドの消去・降下・ハンズの消去

C20A〜C2BF
タイマー割り込み処理(BGM)

C800〜C81B
タイマー割り込み処理(解析担当者追加部分)

C81C〜C820
タイマー割り込みフックの元の内容

■ワークエリア等

C2C1
BGMのテンポ(テンポ用ディレーカウンタの初期値)

C2C2
テンポ用ディレーカウンタ

C2C3〜C2C4
チャネルBのデータポインタ

C2C5
チャネルBの音長カウンタ

C2C6〜C2C7
チャネルCのデータポインタ

C2C8
チャネルCの音長カウンタ

C2CA〜C461
チャネルBのBGMデータ
+0〜+1：音程(14は休符、15はデータポインタと音長カウンタの初期化指示)
+2：音長

C462〜C536
チャネルCのBGMデータ

D000〜D0CB
仮想画面(横12×縦17だが、左右と下は余白で、実質は横10×縦16)

D0CC
1回の処理で消去したハンド数

D0CD
1回の処理で消去したハンズ数

D0CE〜D2AD
消滅ハンドの一時記憶用
+0〜+1：アドレス
+2：消滅キャラ

修正点

以下のようなタイマー割り込みのルールを守っていなかったので修正した。

①フックの元の内容を退避・復帰しなくてはいけない(行1130、1135、1190、1215)

②ユーザー処理の中で、フックの元の内容を実行しなくてはいけない(行1165、1480、1510〜1545)

③ユーザー処理の中で、使用するレジスタを退避しなくてはいけない(行1165、1190、1480、1510〜1545)

なお、あえて直さなかったけれども、BASICでタイマー割り込みフックを書き換えている点、およびタイマー割り込みフックの先頭に&HC9(RET)を書き込むことによってBGMストップの代用としている点にも問題があるかもしれない。タイマー割り込みを使っていそうな周辺装置やソフトを使っている人は(あるいはすべてのディスクユーザーがあてはまるかもしれない。Disk BASICがタイマー割り込みフックを使って何をやっているのかわからないため、はっきりしない)、本プログラム実行後はリセットしたほうがいいかもしれない。

(ANTARES)

プログラマからひとこと

知識の缶詰

私たちは空き缶としてこの世に生をうける
そしてみんな同じ格好で　目指すは缶詰工場へと
己でコロコロところがってゆくのだ
それは哀れだが　誰も逆らわない…　誰も分からない…
まるで缶詰工場までが　45度の急な下り坂で
その坂を転がりおちてゆくようだよ　デブが見れば……

工場ではポッカリと空いた空き缶の中に
怒濤のごとく　大量無意味な知識を詰められる
そして定期で行われる製品チェックでは
「ちゃんと知識が入っているか？　どうだあー？」
工員である知識でふくれ上がったデブ缶が言う…見る…
そこでひっかかったミス缶達は可哀相だがサヨウナラだ

そんなこんなで全工程が終了すると
見事なほどにみんな見分けがつかないのだよ　当然だね
そして　社会と呼ばれる需要者の家へと行くわけだ
「缶の底まで知識を食べ尽くしてもらいたいよねえ」
「そうだねえ」
「でもね、きっとそんなこたあ無いと思うよ……」

木内ヤスシ　長野・17歳

ORIGINAL COLLECTION No.13
ニュークリアス
NUCLEUS
THIS GAME IS SUPER DEVISE!
YOUR MISSION IS "DEFENSE OF THE EARTH AGAINST THE NUCLEUS"
WE LOVE THE EARTH♥
YASUSHI KIUCHI 1992
1992 木内ヤスシ

```
NUCLEUS .FDX

10 GOTO1130: '— N U C L E U S —
20 '— Title & Demonstration
30 IFINKEY$>""THEN30
40 STRIG(0)OFF:GOSUB1110:CLS:VPOKE6912,2
08:A=-((PEEK(-1045)AND4)>0):B=RND(1)*14+
2:VPOKE&H2005,B*16+(240-B*16)*(1-A):FORI
=0TO12:VPOKE&H2006+I,VAL("&H"+MID$("E080
80F0F0F0F0903050B0EF54",A*((I+1)*2)+1,
2)):NEXT:VPOKE&H200C,240
50 PRINTE"!'SUPER DEVISE GAME"E"# ┌──────
──────────────────────────┐|ああああああああああああ
ああああああああああああああああ||あぃああぃあぃあぃあぃぃぃあぃあああぃぃぃ
あぃあぃあぃぃぃあ||あぃぃあぃあぃあぃあぃあああぃあああぃあああぃあぃあぃああ
あ||あぃぃぃぃあぃあぃあぃあああぃあああぃぃあああぃあぃあぃぃぃあ|";
60 PRINT"|あぃあぃぃあぃあぃあぃあああぃあああぃあああぃあぃあああぃあ
||あぃあぃぃあぃあぃあぃあああぃあああぃあああぃあぃあああぃあ||あぃああぃあ
ぃぃぃあぃぃぃあぃぃぃあぃぃぃあぃぃぃあぃぃぃあ||ああああああああああああ
ああああああああああああああああ|└──────────────────
───────────┘":IFA=0THENPRINTE"-/MONOTONE VE
RSION"
70 A$=SPACE$(15):PRINTE"2'┌──────────────
──┐"A$"|PRODUCE   ホ_ヤスシ|"A$"|"SPC(15)"|"
A$"|ANNOUNCE  *,-/ |"A$"└──────────────
┘":GOSUB1110:A=0
80 PRINTE"/$"MID$("HIT =SPACE= OR =BUTTO
N="+SPACE$(23),((A¥10MOD3)¥2)*23+1,23)
90 N=1-N:B=(B+1)MOD13+2:VPOKE8209,239+N*
15:VPOKE8210,N*B*16+B-N*B
100 IFSTRIG(N)THEN300ELSEIFINKEY$=CHR$(2
7)OR-STRIG(3)THEN120
110 A=A+1:IFA<150THEN80
120 GOSUB1110:VPOKE8210,254:CLS:A=0:FORI
=0TO23:PRINTSTRING$(32,145);:NEXT:PRINTE
"!!RANK    POINT    NU.     NAME      "
130 FORI=0TO9:LOCATE1,I*2+3:PRINTUSING"#
#&&あ#########あ#####あ             ";I+1;MID$(
"THSTNDRD",-(I*2+2)*(I<3)+1,2);P(I);NU(I
):LOCATE21,I*2+3:PRINTN$(I):NEXT:GOSUB11
10:STRIG(0)ON
140 IFSTRIG(1)THENGOSUB1090ELSEA=A+1:IFA
<1500THEN140
150 VPOKE8209,239:VPOKE8210,240:RESTORE1
650:CLS:FORI=3TO20:LOCATE4,I:PRINT"ぃぃぃぃぃ
ぃぃぃぃぃぃ":NEXT:FORI=6TO14:LOCATE17,I:PRIN
T"ああああああああああああ":NEXT:PRINTE"*2HOW TO PL
AY"E"$1<=TANK"E"02h"E"11♠`p <=HANDS"E"22
x"E"42HAND => hpx♠"
160 POKE&HC02C,133:U=USR1(0):FORI=0TO9:P
OKE&HD0C1+I,33:NEXT:U=USR2(0)
170 READA$:IFA$="R"THENFORI=0TO2000:NEXT
:GOTO30
180 IFASC(A$)=77THENB=100:FORI=0TO7:X=RN
D(1)*8+1:Y=0:H=RND(1)*15+1:GOSUB240:IFA$
="MM"THENFORI=0TO9:IFPEEK(&HD001+I)=32TH
ENNEXT:GOTO180ELSE170ELSENEXT:GOTO170
190 IFA$="T"THENX=4:Y=0ELSE220
200 Y=Y+1:A=VPEEK(6277+X+Y*32+32):IFA=32
THENFORJ=0TO20:PUTSPRITE0,(X*8+40,Y*8+39
),Q+3,9:Q=(Q+4)MOD12:NEXT:GOTO200
210 VPOKE6915,0:A=A-24*(A=96):U=USR4(A):
U=USR2(0):FORI=0TO500:NEXT:GOTO170
220 IFLEN(A$)>3THEN250
230 B=400:X=VAL(LEFT$(A$,1)):Y=0:H=VAL(R
IGHT$(A$,2)):GOSUB240:GOTO170
240 H0=HAND1:H1=HAND2:H2=HAND4:H3=HAND8:
GOSUB900:FORJ=0TO7:U=USR3(0):U=USR2(0):F
ORK=0TOB:NEXT:POKE&HD0CC,0:U=USR5(0):U=U
SR2(0):FORK=0TOB-B*2*(PEEK(&HD0CC)>0):NE
XT:NEXT:RETURN
250 FORI=7TO13:LOCATE18,I:PRINTSPC(11):N
EXT:X=0:Y=8:FORI=1TOLEN(A$):A=ASC(MID$(A
$,I,1)):IFA=47THENX=0:Y=Y+2:GOTO280
260 IFA=222THENLOCATE18+X,Y-1:PRINTCHR$(
34):GOTO280
270 LOCATE19+X,Y:PRINTCHR$(A):X=X+1
280 NEXT:GOTO170
290 '— Draw Screen And Setting
```

次ページへ続く

```
300 S1=3:S2=30:GOSUB1070:PLAY"SM4000O5L1
6C.CDE.E4D.DEF.F4E.EFG.G4CEDFEGEO6C4","V
12O4L16C.CDE.E.ECEDDEF.F.FDFE.EFG.G.GEGC
FDGEAFO5C4","V12O3L2CEGO4C."
310 GOSUB1110:CLS:A=(VPEEK(&H200D)=224):
VPOKE8209,239-15*A:VPOKE8210,84-140*A:RE
STORE1670:FORI=0TO11:READA$:PRINTA$;:NEX
T:VPOKE6911,145:PRINTE")!"USING"|#######
";P(0):GOSUB1110
320 C=1:F=0:P=0:NU=0:A=RND(1)*15+1:NX=A+
4*((AAND4)=4)-(A=4):T=79:U=USR1(0):FORI=
0TO9:POKE&HD0C1+I,33:NEXT:FORI=0TO1:I=1+
PLAY(0):NEXT:POKE&HC02C,204:U=USR2(0)
330 SOUND12,20:A=&HC2C1:POKEA,2:POKEA+1,
20:FORI=2TO8:POKEA+I,0:NEXT:POKEA+8,0:PO
KEA+416,2:POKE&HFD9F,&HCD
340 '── Main Routine
350 A=2:FORI=0TO23:IFPEEK(&HD001+I*2+IMO
D2)-32THENA=1
360 NEXT:POKE&HC2C1,A:FORI=0TO4:PUTSPRIT
EI,,0:NEXT:FORI=1TO4:PUTSPRITEI,(0,209),
VPEEK(&H200C+I)¥16:NEXT:H=NX:H0=HAND1:H1
=HAND2:H2=HAND4:H3=HAND8:NX=RND(1)*15+1:
X=4:Y=H0
370 IFNU>TTHENT=T+80:NX=0
380 '── Put Next
390 FORI=2TO4:LOCATE15,I:PRINT"    ":NEX
T:VPOKE6256,96+63*(NX=0)
400 IFNXAND1THENVPOKE6224,104
410 IFNXAND2THENVPOKE6257,112
420 IFNXAND4THENVPOKE6288,120
430 IFNXAND8THENVPOKE6255,128
440 '── HANDS fall
450 Q=0:X1=0:GOSUB830:IFBTHENGOSUB900:U=
USR2(0):GOTO670
460 A=C:IFC>10THENA=10
470 FORI=ATO11:X=X+X1:A=X*8+96:B=Y*8+47:
IFIMOD2ANDW=A*BTHEN540ELSEW=A*B
480 IFH=0THENPUTSPRITE0,(A,B),Q+3,9:Q=(Q
+4)MOD12:GOTO540
490 Q=1-Q:PUTSPRITE0,(A,B),15,0
500 IFH0THENPUTSPRITE1,(A,B-8),,1+Q
510 IFH1THENPUTSPRITE2,(A+8,B),,4-Q
520 IFH2THENPUTSPRITE3,(A,B+8),,5+Q
530 IFH3THENPUTSPRITE4,(A-8,B),,8-Q
540 S=STICK(N):X1=(S=7)-(S=3):IFX1THENGO
SUB830:IFBTHENX1=0ELSESOUND0,0:SOUND1,1:
SOUND8,15
550 IFSTRIG(N)THENIFHTHENSOUND8,0:Y=Y+1:
GOTO580ELSEI=12
560 IFS=5THENI=12
570 SOUND8,0:NEXT:Y=Y+1:GOSUB830:IFB=0TH
EN460
580 Y=Y-1:FORJ=0TO15:SOUND0,J:SOUND1,J+3
:SOUND8,15-J:NEXT
590 GOSUB900:VPOKE6912,208
600 '── Hands Erase
610 IFHTHEN650
620 POKE&HFD9F,&HC9:POKEA,32:A=PEEK(A+12
):A=A-24*(A=96)-(A=32)
630 IFA=33THENV=30:PLAY"SM2000O4L16C.CDE
.EF.FFFG.M5000A8","V12O5L16C.CDE.EFR4R8A
8","V13O1L16C.CDE.EF.FFFG.O4A8":A=X*8+96
:FORK=0TO130:PUTSPRITE0,(A,167-K¥20),KMO
D13+2,10:NEXT:GOTO650
640 POKE&HD0CC,0:POKE&HD0CD,0:SOUND7,49:
SOUND8,16:SOUND9,0:SOUND10,0:FORJ=0TO15:
VPOKE8192+A¥8,VPEEK(8192+A¥8)XOR15:FORK=
10TO15:SOUND6,J*2:SOUND12,K:SOUND13,1:NE
XT:NEXT:U=USR4(A):U=USR2(0):GOSUB970:FOR
K=0TO500:NEXT:SOUND7,56
650 B=0:L=0:FORI=0TO9:POKE&HD0CC,0:POKE&
HD0CD,0:U=USR3(0):U=USR2(0):U=USR5(0):U=
USR2(0):GOSUB970:NEXT:GOSUB1030:POKE&HFD
9F,&HCD:GOTO350
660 '── The End
670 POKE&HFD9F,&HC9:PLAY"V15L32O3BAGFER1
6DR16CDEDCR16O4C16","V15L32O6BAGFER16DR1
6CDEDCR16O7C16":A$=STRING$(8,29)+CHR$(31
):FORI=17TO11STEP-1:U=USR2(0):LOCATE13,I
:PRINT"┌──────┐"A$"|THE   |"A$"|   END|"
A$"└──────┘":FORJ=0TO400:NEXT:NEXT
680 FORI=0TO1500:NEXT:FORA=0TO9:IFP<P(A)
ORP=0THENNEXT:GOTO30
690 PLAY"SM8000O5L16CDEG.F.E.DC8","V12O4
L16CDEG.F.E.DC8","V15O2C4.R32C8":PRINTE"
(,┌───────┐"E"),|         |"E"*,└──────
┘"EUSING").TOP ##";A+1
700 FORI=9TOA+1STEP-1:P(I)=P(I-1):NU(I)=
NU(I-1):N$(I)=N$(I-1):NEXT:P(A)=P:NU(A)=
NU:FORI=0TO3000:NEXT:PRINTE"+,┌───────┐
"E",,|         |"E"-,|───────|"E".,|  $
 %  |"E"/,└───────┘"
710 IFINKEY$>""THEN710
720 SOUND0,0:SOUND1,3:SOUND8,15:B=0:PRIN
TE",-       "
730 SOUND8,0:LOCATE13+B,12:IN=ASC(INPUT$
(1)):IFB>0AND(IN=8ORIN=29)THENSOUND1,2:S
OUND8,15:B=B-1:PRINT" "
740 IFIN=13THEN770ELSEIFIN=27THEN720
750 IFIN<32ORIN=160THEN730
760 SOUND1,1:SOUND8,15:B=B-(B<7):PRINTCH
R$(IN):GOTO730
770 A$="":FORI=0TO7:A$=A$+CHR$(VPEEK(654
1+I)):NEXT:IFA$="        "THENN$(A)=MID$
("DONBEE  ﾄｸﾒｲｷﾎﾞｳPEN NAMEMSX USER*,-/
  ",((PMOD10)¥2)*8+1,8)+" ?":GOTO120
780 S1=7:S2=12:GOSUB1070:B=0
790 SOUND8,0:LOCATE15+B*3,14:IN=ASC(INPU
T$(1)):IFIN>27ANDIN<32THENSOUND1,0:SOUND
8,15:B=1-B
800 IFIN=27THEN720ELSEIFIN-13THEN790
810 U=USR2(0):S1=5:S2=10:GOSUB1070:N$(A)
=A$+" "+CHR$(36+B):GOTO120
820 '── Hit Check (Sub)
830 A=6348+Y*32+X+X1:B=0:IFVPEEK(A)>32TH
ENB=1
840 IFH0ANDVPEEK(A-32)>32THENB=1
850 IFH1ANDVPEEK(A+1)>32THENB=1
860 IFH2ANDVPEEK(A+32)>32THENB=1
870 IFH3ANDVPEEK(A-1)>32THENB=1
880 RETURN
890 '── Put HANDS (Sub)
900 A=&HD001+Y*12+X:POKEA,96
910 IFH0THENPOKEA-12,104
920 IFH1THENPOKEA+1,112
930 IFH2THENPOKEA+12,120
940 IFH3THENPOKEA-1,128
950 RETURN
960 '── Add Point Calculation (Sub)
970 HE=PEEK(&HD0CC):NE=PEEK(&HD0CD)
980 A=0:IFHE+NETHENA=C*2^L*(HE+10*NE):L=
L+1:IFB-LTHENB=LELSEA=0
990 IFATHENF=F+L:FORJ=0TO5:FORK=0TO3:SOU
ND0,J*30:SOUND1,5-J:SOUND8,15-K*5:NEXT:N
EXT:P=P+A:NU=NU+NE:GOSUB1030:FORJ=0TO600
:NEXT:U=USR2(0)
1000 IFF>20THENF=0:C=C-(C<99):PRINTE")<"
USING"##";C:FORJ=0TO15:FORK=0TO2:SOUND0,
255-J*16:SOUND1,K:SOUND8,15-J¥3:NEXT:NEX
T:SOUND8,0
1010 RETURN
1020 '── Put Data (Sub)
1030 IFVTHENV=V-1:PRINTE"/9"USING"#####"
;A*2:P=P+A*2ELSEPRINTE"/9      "
1040 A$="|#######":PRINTE"/!"USING A$;P:
IFP>P(0)THENPRINTE")!"USINGA$;P
1050 PRINTE"5!"USINGA$;NU:PRINTE"59"USIN
G"#####";A:RETURN
1060 '── Sound Maker (Sub)
1070 SOUND1,0:FORJ=15TO0STEP-S1:FORK=0TO
255STEPS2:SOUND0,K:SOUND8,J:NEXTK,J:SOUN
D8,0:RETURN
1080 '── On Strig (Demo => Title) (Sub)
1090 STRIG(0)OFF:S1=1:S2=80:GOSUB1070:RE
TURN30
1100 '── Screen ON/OFF (Sub)
1110 VDP(1)=VDP(1)XOR64:RETURN
1120 '── Setting Routine
1130 CLEAR200,&HBFFF:SCREEN1,0:WIDTH32:C
OLOR15,1,1:KEYOFF:R=RND(-TIME):DEFINTA-Z
:DEFSTRE:DEFDBLP:DEFFNA=VAL("&H"+MID$(A$
,J*2+1,2)):E=CHR$(27)+"Y":ONSTRIGGOSUB10
90:ONSTOPGOSUB1210:X=0:Y=0:H=0:H0=0:H1=0
:H2=0:H3=0
1135 FOR I=0 TO 4:TM(I)=PEEK(&HFD9F+I):N
EXT:STOP ON
1140 PRINTE")(┌────────────┐"E"*(|N U C
 L E U S|"E"+(└────────────┘"E".(しばらく
おまちください":A=&H3800:FORI=0TO10:READA$:FO
RJ=0TO7:VPOKEA,FNA:A=A+1:NEXT:NEXT
1150 RESTORE:FORI=0TO30:A=VAL("&H"+MID$(
"606800700078008000212322232425262761889
1161718191A1B2A2C2D2F5F",I*2+1,2))*8:REA
DA$:FORJ=0TO7:VPOKEA,FNA:A=A+1:NEXT:NEXT
1160 A=&HC000:DEFUSR=A:DEFUSR1=A+&H1A:DE
FUSR2=A+&H28:DEFUSR3=A+&H4C:DEFUSR4=A+&H
D6:DEFUSR5=A+&HEF:FORI=0TO21:READA$:FORJ
=0TO32:POKEA,FNA:A=A+1:NEXT:NEXT
1165 READ A$:FOR J=0 TO &H1B:POKE &HC800
+J,FNA:NEXT:FOR I=0 TO 4:POKE &HC81C+I,T
M(I):NEXT
1170 A=&HC2CA:FORI=0TO2:READA$:FORJ=1TO6
9:B=VAL("&H"+MID$("3574760D611D0F00B423B
08F0A008707806B05F05AE00F000710476AF54E5
0159E1AC05005A14010D0BE",(ASC(MID$(A$,J,
1))-65)*3+1,3)):POKEA,B¥256:POKEA+1,BMOD
256:A=A+3:NEXT:NEXT
1180 A=&HC2CA+2:FORI=0TO2:READA$:FORJ=1T
O69:POKEA,ASC(MID$(A$,J,1))-65:A=A+3:NEX
T:NEXT:U=USR(0):FORI=384TO511:A=VPEEK(I)
:VPOKEI,AOR(A¥2)AND60:NEXT
1190 FORI=0TO4:N$(I)="木_ﾔｽｼ    $":READP(
I),NU(I):NEXT:POKE &HFD9F,&HC9:POKE&HFDA
0,&H0:POKE&HFDA1,&HC8:POKE&HFDA2,&HC9:SO
UND7,56:A$="T128":PLAYA$,A$,A$:GOTO30
1200 '── Good Bye NUCLEUS･･･
1210 SCREEN1:FORI=0TO7:VPOKE760+I,VAL("&
H"+MID$("10FE92AAC6828600",I*2+1,2)):FOR
J=9TO10:SOUNDJ,14-I*2:FORK=0TO20:NEXT:NE
XT:NEXT:POKE&HFD9F,&HC9:SOUND8,0:SOUND9,
0:SOUND10,0
1215 FOR I=4 TO 0 STEP -1:POKE &HFD9F+I,
TM(I):NEXT
1220 A$="────────────────────":FORI=8TO1
4:LOCATE5,I:PRINT"|"SPC(20)"|":NEXT:PRIN
TE"'%┌"A$"┐"E"/%└"A$"┘"E")&あそんでくれて どうも
 ありがと。"E"-)1992年 6月"E".5木_ﾔｽｼ":END
1230 '── Data (Character)
1240 DATA 3C7AFDBDBF9F4E3C,00282AAABEDE7
E3C,0000282A546E4E3C,3860DEF0FEF07C00
1250 DATA 0070AC90ECF06800,3C7E7B7D55541
400,3C72762A54140000,003E0F7F0F7B061C
1260 DATA 00160F3709350E00,184218ADA5184
218,0E0303AE43A3030E,0000000000A0500
1270 DATA 66DFE45F5DEFC45F,183C56103C464
63C,3C46463C187E1818,AA1CBE223EA2BEA2
1280 DATA 107C2838C6BAAABA,0014400240022
800,FF95ADD9B3E589FF,FB00DF00FB00DF00
1290 DATA 3838383838383838,0000FFFFFF000
000,00000F1F1F1C3838,000080F0F8783838
1300 DATA 383C3F1F03000000,3870F0F0E0000
000,33377F7F7FDBDBC3,3E76E371393B76EE
1310 DATA DFDED8AEADD9DBFB,6B6FEFEFEBAB2
B2B,10FE92AAC6828600
1320 '── Data (Machine Language)
1330 DATA 21080206CFC5CD4A005706F0A01F47
7AB01FCD4D0023C110ECC92100D01101D001
1340 DATA CB003620EDB0C92101D011AB18010A
00D5E5C5CD5C00C1E1110C0019D1EBD51120
1350 DATA 0019D1EB7DFEC120E6C921BED0E57E
FE602808FE6120613620185D2B7EFE802005
1360 DATA CDC1C0205223237EFE702005CDC1C0
20462BCDC1C0FE782806FE20203A180B110C
1370 DATA 0019CDC1C0202FED522B7EFE80CCCB
C0110D00191B1B7EFE78CCCBC0ED52CDCBC0
1380 DATA 110C00ED527EFE68CCCBC0110D0019
7EFE70CCCBC0E12B7DB7C8188E110C00197E
1390 DATA ED52FE20C9110C007E36201977ED52
C93AF8F74711CCD021BED07EB820053661EB
1400 DATA 34EB2B7DB7C818F101000021BED0E5
7EFE68CA72C1FE70CA7DC1FE80CAA4C1E12B
1410 DATA 7DB720E921CED0093600CD4CC001CE
D00A6FB7281A030A677EFE2036612006030A
1420 DATA 770318EBE521CCD034E1030318E121
BED0E57EFE60202B2B7EFE80282523237EFE
1430 DATA 70281E110B00197EFE782815111800
B7ED527EFE68280AE1E53661E521CDD034E1
1440 DATA E12B7DB720C9C9CDCAC1FE78C206C1
E51874CDCAC1FE80C206C1E52323CDCAC1FE
1450 DATA 702B2043237E2BFE20283CFE612838
FE80CAD3C1E1C306C1CDCAC1FE70C206C1E5
1460 DATA 2B2BCDCAC1FE8023201C2B7E23FE20
2815FE612811FE70280DE1C306C1110C00B7
1470 DATA ED527E19C97EFE202819FE782804E1
C306C1110C00197EFE202808FE612804E1C3
1480 DATA 06C1E1E521CED009EBE17D127C1312
7E13123661030303C306C12135C216C83AC1
1490 DATA C277ED5BC3C2DD2AC3C2DD29DD1911
CAC2DD19DD7EFF21C5C246B8280334184736
1500 DATA 0021C3C234DD7E00FE0E20093E091E
00CD93001831FE0F200F21C3C23600232323
1510 DATA 36002323C30CC83E02DD5E01CD9300
3E03DD5E00CD93003E091E10CD93003E0D1E
1520 DATA 01CD9300ED5BC6C2DD2AC6C2DD29DD
191162C4DD19DD7EFF21C8C2BE2803C310C8
1530 DATA 360021C6C234DD7E00FE0E20083E0A
1E00C313C8C93E04DD5E01CD93003E05DD5E
1540 DATA 00CD93003E0A1E0DC313C8C9000000
000000000000000000000000000000000000
1545 DATA F5C5D5E5DDE521C2C2C30AC2360018
06341803CD9300DDE1E1D1C1F1
1550 '── Data (BGM)
1560 DATA AAAAAABBABAAAAAAABBABAAAAAAABB
ABAAAAAAABBABACCDECCEFECCDECGGGGCCDECCE
1570 DATA FEDDFECHIFECCDECCEFECCDECGGGGC
CDECCEFEDDFECHIJKLLMNMLHFIOOIHJHQMROPST
1580 DATA SUSVSOSTSUSVSOSTSUSVSOSTSUSVSO
OGWOBOWAORXYKGWOBOWAODZ[ECOCOLOXO¥HROPA
1590 DATA DIGDGDDDGDDDIGDGDDDGDDDIGDGDDD
GDDDIGDGDDDGDDGGGDGGDGGGGGDGGDGGGGGDGGD
1600 DATA GGGGGDGGDGGGGGDGGDGGGGGDGGDGGG
GGDGGDGGGGGDGGDGGYIIGQGIIYECIIGYYYYCADD
1610 DATA DDDDDYHDDDDDDYHDDDDDDYHDDDDDDY
DOo[MMOo[GDGHOoYMMOo¥GDGGMMMMYoMeYYYGAA
1620 '── Data (Top Fighters)
1630 DATA 15732,154,7968,124,5729,97,313
7,68,2743,67
1640 '── Data (Demonstration)
1650 DATA 415,ﾊﾝﾄﾞを/つなげると/たがいに &えます,40
5,610,203,ﾊﾝﾄﾞが ない/ﾊﾝｽﾞは/&えて 'とくてん,415,
203,611,602,202,608,どうじに/たくさん &して/'とくて
ん,414,M,たまに おちてくる/「ふしぎ#」で/だいどんでんがえ
し,T,「れんさ&し」で/'とくてんをねらえ,MM,ﾀﾝｸから/もれると/TH
E END,R
1660 '── Data (Game Screen)
1670 DATA "ああああああああああああああああああああああああああ
あああああ──────────あぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃああ──────ああ"
1680 DATA "ああ NUCLEUS あぃ          ぃああ *,-/
 ああああ──────────あぃ  NEXT  ぃああ──────ああ"
1690 DATA "ああああああああああああぃ          ぃああああああ
あああああああああああああぃぃぃ         ぃぃぃあああああああああ"
1700 DATA "あ┌──────┐あぃ              ぃあ┌───
┐ああ|TOP   |あぃ         ぃあ|CLASS|あ"
1710 DATA "あ|      |あぃ              ぃあ|
 |ああ|      |あぃ         ぃあ|    1|あ"
1720 DATA "あ└──────┘あぃ              ぃあ└───
┘ああああああああああああぃ  READY?  ぃあああああああああ"
1730 DATA "あ┌──────┐あぃ              ぃあ┌───
┐ああ|POINT |あぃ         ぃあ|BONUS|あ"
1740 DATA "あ|      |あぃ              ぃあ|
 |ああ|     0|あぃ         ぃあ|     |あ"
1750 DATA "あ└──────┘あぃ              ぃあ└───
┘ああああああああああああぃ         ぃあああああああああ"
1760 DATA "あ┌──────┐あぃ              ぃあ┌───
┐ああ|NUCLEUS|あぃ        ぃあ|ADD  |あ"
1770 DATA "あ|      |あぃ              ぃあ|
 |ああ|     0|あぃ         ぃあ|    0|あ"
1780 DATA "あ└──────┘あぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃぃあ└───
┘あああああああああああああああああああああああああああああああ"
1790 '── Release on Jun.14.1992 by YK
```

NEO ネオ

MSX MSX2/2+RAM32K by ZOMBIE SOFT

▶遊び方は40ページ

変数の意味

スプライト座標

X、Y……スプライトの表示座標算出用

キャラクタのパラメータ

AT(n)……攻撃力
DR(n)……薬の数
HP(n)……体力
LV(n)……レベル
MX(n)……体力の最大値
NA$(n)……名前
X(n)、Y(n)……マップ上の座標
ST(n)……コントローラーの種類
PT(n)……パートナーの番号
RN(n)……戦闘に参加しているかのフラグ
DF(n)……防御しているかのフラグ
YK(n)……手紙、薬草などイベントクリア用アイテムの有無
HO(n)……1回休みのカウント用

モンスターのパラメータ

MC(n)……スプライトの色
MH(n)……スプライト番号
ML(n)……体力
MN$(n)……名前
MS(n)……攻撃力
MV(n)……倒したとき手に入る経験値

その他の変数

A$(n)……マップ表示用
A1$……画面消去用
AT……戦闘時の攻撃目標
BM……モンスターを倒すイベントのときの倒すべきモンスターの番号
CL$……0～4選択コマンド用文字列
CM$……戦闘時のコマンド選択用文字列
CS$……コマンド文字列消去用
CN……依頼主のY座標
CR$……依頼内容
CT(n)……それぞれの街にいる依頼人の数
KC……依頼の種類
　0：依頼がない
　1：モンスターを倒す
　2：薬草をとって来る
　3：手紙を届ける
M(n,m)……マップ(1マス単位)
MS……達成した依頼の数
MU……依頼の目的地の地形
MV……戦闘に参加している人数
OX、OY、OB……コンピュータ担当キャラクタ移動用
SE……ルーレットの値
TN……依頼の目的地のY座標
TN$(n)……街の名称
WA……戦闘時のメッセージウエイト

プログラム解説

初期設定

5　スプライト定義ルーチンへ(この行は編集部が付け加えました)
10～150　初期設定／変数初期化
160　タイトル画面サブへ／ゲーム画面表示サブへ

メインルーチン

170　誰の順番かを表示する
180　入院中かの判定
190　コンピュータの担当キャラクタだったら、ルーレットの値を設定し、行270へ
200　ルーレットの処理
210　進める数を表示
220～250　移動処理
260～300　コンピュータの担当キャラクタの移動処理
310　コマの表示
320　進める数が0になったら行360へ
330　コンピュータ担当のキャラクタだったらその場所で止まるかどうかの判定
340　コマの表示
350　REM文
360　ワーク変数の設定
370　イベント処理
380　止まった地形の処理へ分岐
390　次のキャラクタへ
400～420　モンスターが出現するか判定／戦闘サブへ
430～460　上下移動
470～480　薬草を手にいれる
490～560　依頼人の処理
570　イベント達成
580～610　シームルグとの戦い
620～630　宿屋の処理
640～660　道場の処理
670～680　薬屋の処理
690～790　仕事人の処理

戦闘

800　REM文
810　パートナーを呼び出すか判定
820　だれが戦闘に参加するのか判定
830　モンスターのパラメータ設定
840　キャラクタ、モンスターの名前表示
850　最高レベルのキャラクタ(BE)と、そのレベル(BL)を格納
860～870　モンスターのグラフィック表示
880　順番の設定
890　メッセージの消去
900　だれの順番かを表示
910　モンスターの攻撃目標を決定
920～960　人間の担当キャラクタだったら行970へ／コンピュータ担当キャラクタの行動決定
970　コマンド選択
980　もし「一」を指定したら敵を攻撃する
990　選択したコマンド表示／薬を使った処理
1000　防御処理
1010　逃げる処理／もし全キャラクタが逃げてしまったら戦闘終了
1020　攻撃処理

プログラマからひとこと　弟切草を作りたい

なんでこんなプログラム　採用されるんだ、と思う人もいるでしょうが、載ってしまったんだからだからしかたがない。とくに書くことはないので、最近やってみておもしろかったゲームについて書きます。といってもMSXのゲームではなく、スーパーファミコンのゲームで、弟切草というゲームです。プレイするごとに変わるシナリオ、タイミングよく鳴る効果音やBGMなど、ほんとうによくできています。こういうゲームを自分でも作りたいのですが、ちょっと無理か。最後に、もっとましなペンネームにするんだったと今になって後悔しています。もし、またプログラムが載るようなことがあっても、そのときはペンネームが変わっているでしょう。

ZOMBIE SOFT　北海道・20歳

1030〜1050　モンスター、またはキャラクタを倒したときの処理
1060　ウエイト／次のキャラクタの番へ

サブルーチン

1070　REM文
1080　パラメータ表示
1090〜1100　レベルアップ処理
1110〜1130　コンピュータの担当キャラクタの目標地点設定
1140〜1170　コマンド選択処理
1180　永久ループ
1190〜1290　ゲーム画面表示サブ
1300〜1330　メッセージ表示サブ
1340　スプライト消去サブ
1350〜1390　マップ作成
1400〜1460　タイトル表示／タイトルメニュー
1470〜1640　オプションの処理
1650〜1720　スプライト設定
1730〜1860　エンディング処理
1870〜1930　効果音

データ

1940〜1960　キャラクタ、モンスターのパラメータデータ
1970〜2260　スプライトデータ
2270〜2340　キャラクタデータ

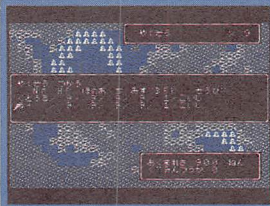
補足

投稿されてきたものは、はじめはRUNではなくGOTO 1660としてスプライトの設定をおこなってからゲームを開始し、2回目からはRUNでスプライトの設定を省略して実行するようになっていたが、行5にGOSUB1660をつけたし、行1720のRUNとなっていた所をRETURNに変更した。これでふつうにRUNで開始できる。CTRL＋STOPしたあとは、GOTO1Øでゲームをはじめるといい。

(おさだ)

```
NEO      .FDX


5 GOSUB 1660
1Ø CLEAR1ØØØ
2Ø DEFINTA-Z:A=RND(-TIME)
3Ø KEYOFF:CLS:GOSUB134Ø
4Ø WIDTH32:VDP(1)=227
5Ø F$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31
):CL$=" 1 "+F$+"4Ø2"+F$+" 3 ":CS$="    "+
F$+"    "+F$+"    ":CM$=" R "+F$+"-q{"+F$+
" D ":CX(2)=1:CX(4)=-1:CY(1)=-1:CY(3)=1
6Ø A$=" "+CHR$(29)+CHR$(31):A1$=A$+A$+A$
+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$+A$:A1$=A1$+A1$+A$
7Ø E$=CHR$(27)+"Y"
8Ø '
9Ø DIMM(36,4)
1ØØ TN$(Ø)="ハ゛ーセ゛ル":TN$(1)="テ゛ィウ  ":TN$(
2)="ルテティア ":TN$(3)="サライ   ":FORI=ØTO3:CT
(I)=2:NEXT
11Ø GOSUB136Ø
12Ø ST(Ø)=Ø:ST(1)=3:ST(2)=3:ST(3)=3:RT=7
:WA=Ø
13Ø FORI=ØTO3:FORJ=1TO32:A$(I)=A$(I)+MID
$("`api{xq ♣jyz♠♥",M(J,I)+1,1):NEXT:NEXT
14Ø RESTORE195Ø:FORI=ØTO3:READNA$(I),HP(
I),AT(I),DR(I),LV(I):MX(I)=HP(I):NEXT:FO
RI=ØTO1Ø:READMN$(I),ML(I),MS(I),MV(I),MH
(I),MC(I):NEXT
15Ø FORI=ØTO3:X(I)=1:Y(I)=Ø:OX(I)=1:OY(I
)=Ø:PT(I)=4:NEXT:PT(Ø)=Ø:PT(1)=1:PT(2)=2
:PT(3)=3:TU=RND(1)*4
16Ø GOSUB142Ø:GOSUB12ØØ
17Ø ST=ST(TU):X=X(TU):Y=Y(TU):OX=OX(TU):
OY=OY(TU):OB=OB(TU):GOSUB34Ø:PUTSPRITE4,
(Ø,3+TU*8),7+TU,28:PRINTE$"':"MID$("KEYB
JOY1JOY2COM ",ST*4+1,4):ME$=NA$(TU)+"のコマ
ント゛":GOSUB131Ø
18Ø GOSUB34Ø:HO(TU)=HO(TU)+(HO(TU)>Ø):IF
HO(TU)>ØTHENGOSUB188Ø:ME$=NA$(TU)+"は にゅう
いん ちゅう":GOSUB131Ø:FORI=ØTO1ØØØ:NEXT:GOTO
39Ø
19Ø IFST>2THENSE=4+RND(1)*3:PRINTSE:GOTO
27ØELSESOUND8,12:SOUND1,Ø
2ØØ FORI=3TO6:FORJ=ØTO2:SOUNDØ,I*4Ø+J*5:
PUTSPRITE5,(I*24-48,47),7+TU,28:NEXT:IFS
TICK(ST)=1THENSE=I:I=6:NEXT:SOUND8,ØELSE
NEXT:GOTO2ØØ
21Ø PRINTSE
22Ø S=STICK(ST)
23Ø IFSTRIG(ST)THENSE=1:GOTO32Ø
24Ø XØ=(S=7)-(S=3):IFX+XØ<1ORX+XØ>32THEN
XØ=Ø
25Ø IFXØ=ØTHEN22ØELSEGOSUB188Ø:X=X+XØ:GO
TO31Ø
26Ø ' こんぴ゜ゅーた ぷ゜れーやー
27Ø IFHP(TU)<MX(TU)*.6ANDKC<2THENOB=5:OY
=YELSEIFDR(TU)=ØANDGL(TU)>=5ANDKC<2THENO
B=4:OY=YELSEIFKC=ØOR (KC=3AND YK(TU)=Ø)T
HEN OB=12:GOSUB112ØELSE IFYK(TU)=1AND KC
=2THEN OB=13:OY=CN ELSE OB=MU-(KC=3)*3+1
:OY=TN
28Ø IFY>OYTHENOB=11ELSEIFY<OYTHENOB=1Ø
29Ø FORI=1TO32:IFM(I,Y)=OBTHENOX=I:I=32:
NEXTELSENEXT
3ØØ OY=Y:XØ=SGN(OX-X):X=X+XØ:GOSUB188Ø
31Ø PUTSPRITETU,(X*8-8,Y*16+71-TU*1),7+T
U
32Ø M=M(X,Y):SE=SE-1:IFSE=ØTHEN36Ø
33Ø IFST>2THENIF(OX=XANDOY=Y) OR(M=5ANDH
P(TU)<MX(TU))OR(M=4ANDGL(TU)>=5ANDDR(TU)
<3)OR(KC=ØANDM=12)OR(M=6ANDGL(TU)>9+LV(T
U)*5)OR(M=9ANDGL(TU)>19ANDRND(1)*3<1)OR(
(M(X+XØ,Y)=1ØORM(X+XØ,Y)=11)ANDSE=1ANDM(
X+XØ,Y)<>OB)THEN36ØELSE3ØØELSE22Ø
34Ø PUTSPRITETU,(X*8-8,Y*16+71-TU),7+TU:
RETURN
35Ø 'はんてい
36Ø X(TU)=X:Y(TU)=Y:OB(TU)=OB:OX(TU)=OX:
OY(TU)=OY
37Ø IFTN=YTHENIFKC=1ANDM=MU+1THENMN=BM-1
:GOSUB191Ø:GOSUB81Ø:KK=TR:GOSUB57ØELSEIF
KC=2ANDM=MU+1THENYK(TU)=1:KK=TU:GOSUB128
Ø:GOSUB19ØØELSEIFKC=3ANDM=MU+4ANDYK(TU)=
1THENYK(TU)=Ø:KK=TU:GOSUB57Ø
38Ø ONM(X,Y)+1GOSUB4ØØ,42Ø,42Ø,42Ø,68Ø,6
3Ø,65Ø,42Ø,42Ø,7ØØ,44Ø,46Ø,5ØØ,48Ø
39Ø GOSUB34Ø:TU=(TU+1)MOD 4:GOTO17Ø
4ØØ IFRND(1)*1Ø<RTTHENRETURNELSEME$=NA$(
TU)+"は まものに あった":GOSUB131Ø:GOSUB191Ø:MN=
RND(1)*(3+LV(TU))+4:IFMN>8THENMN=8
41Ø GOTO81Ø
42Ø RETURN
43Ø ' DOWN
44Ø Y=Y+1:Y(TU)=Y:OX=X:RETURN
45Ø ' UP
46Ø Y=Y-1:Y(TU)=Y:OX=X:RETURN
47Ø ' やくそう を わたす
48Ø IFKC=2AND YK(TU)=1THENLOCATEX-1,1Ø+Y
*2:PRINT"`":M(X,Y)=Ø:MID$(A$(Y),X)="`":K
K=TU:GOSUB57Ø:RETURNELSERETURN
49Ø ' いらい を うける
5ØØ IFKC>ØTHENRETURNELSEPLAY"L32O6V15GV1
2GO5V15GV12G":CN=Y:FORI=ØTO3:OX(I)=X(I):
OY(I)=Y(I):NEXT:MU=RND(1)*3
51Ø KC=RND(1)*3+1:BM=BM-(KC=1AND BM<4):L
OCATEX-1,1Ø+Y*2:IFKC=2THENPRINT"♥";:M(X,
Y)=13:MID$(A$(Y),X)="♥"ELSEPRINT"`";:M(X
,Y)=Ø:MID$(A$(Y),X)="`"
52Ø TN=Y+RND(1)*3-1:IFTN<ØTHENTN=ØELSEIF
TN>3THENTN=3
53Ø TN$=TN$(TN)+"の":MU$=MID$("もり   ぬま
と゛うくつ",MU*5+1,5)
54Ø IFKC=1THENCR$=TN$+MU$+"に いる"+MN$(BM-
1)+"を たおしておくれ"ELSEIFKC=2THENCR$=TN$+MU$+
"にある やくそう を とってきてくだ゛さい"ELSECR$=TN$+MID$(
"くすりや   やと゛や   と゛うし゛ょう",MU*7+1,7)+"に てか゛
みを とと゛けてくれ":YK(TU)=1:KK=TU:GOSUB128Ø
55Ø CT(Y)=CT(Y)-1:CR$="「"+CR$+".」":GOSUB
132Ø:GOSUB188Ø:FORI=ØTO2ØØØ:NEXT
56Ø RETURN
57Ø ME$="MISSION COMPLETE":GOSUB131Ø:GOS
UB19ØØ:FORI=ØTO1ØØØ:NEXT:CR$="NOTHING!":
KC=Ø:EX(KK)=EX(KK)+2Ø+MS*2:GL(KK)=GL(KK)
+2Ø+MS*2:MS=MS+1:GOSUB126Ø:GOSUB11ØØ:FOR
KK=ØTO3:YK(KK)=Ø:GOSUB128Ø:NEXT:IFMS<8TH
ENRETURN
58Ø FORI=ØTO3:DR(I)=3:HP(I)=MX(I):NEXT:G
OSUB133Ø
59Ø SOUND7,177:FORK=2TO15:SOUND8,K:FORI=
ØTO1Ø:SOUND6,I+1Ø:FORJ=ØTO9Ø:NEXT:NEXT:N
EXT:SOUND8,16:SOUND12,25Ø:SOUND13,Ø
6ØØ PRINTE$"(*すさまし゛い こ゛うおん"E$"**とともに きょた
゛いな"E$",*とりか゛ まいおりた !"E$"Ø("MN$(1Ø)"との た
たかいだ゛!!":FORI=ØTO5ØØØ:NEXT:SOUND8,Ø:SOUN
D7,184
61Ø MN=1Ø:GOSUB81Ø:RETURN174Ø
62Ø ' やと゛や
63Ø ME$=NA$(TU)+"は やと゛や に とまった.":GOSUB13
1Ø:GOSUB19ØØ:HP(TU)=MX(TU):KK=TU:GOSUB12
6Ø:RETURN
64Ø ' と゛うし゛ょう
65Ø A=1Ø+LV(TU)*5:IFGL(TU)>=ATHENME$=NA$
(TU)+"は しゅき゛ょうを つんだ゛.":GOSUB131Ø:GOSUB19
ØØ:GL(TU)=GL(TU)-A:EX(TU)=EX(TU)+5+RND(1
)*11:KK=TU:GOSUB126Ø:GOSUB11ØØ
66Ø RETURN
67Ø ' くすりや
68Ø IFGL(TU)>=5ANDDR(TU)<3THENDR(TU)=DR(
TU)+1:GL(TU)=GL(TU)-5:KK=TU:GOSUB126Ø:ME
$=NA$(TU)+"は くすりを かった.":GOSUB131Ø:GOSUB1
9ØØ:RETURNELSERETURN
69Ø ' しこ゛とにん
7ØØ GOSUB188Ø:IFST<3THEN73ØELSEBL=Ø:AM=R
ND(1)*4:FORI=ØTO3:IFLV(I)>BLANDI<>TUTHEN
AM=I:BL=LV(I):NEXTELSENEXT
71Ø CØ=BL¥2:IFCØ>4THENCØ=4
72Ø GOTO 76Ø
73Ø ME$="た゛れに(1-4)":GOSUB131Ø
74Ø G$=CL$:GOSUB114Ø:IFCØ=ØTHENRETURNELS
EAM=CØ-1
75Ø ME$=NA$(AM):GOSUB131Ø:FORI=ØTO1ØØØ:N
EXT:ME$="レヘ゛ル(1-4)":GOSUB131Ø:GOSUB114Ø:
IFCØ=ØTHENRETURN
76Ø A=CØ*2Ø:IFGL(TU)-A<ØORLV(AM)<2ORAM=P
T(TU)ORLV(TU)>LV(AM)ORAM=TUTHENRETURNELS
EMN=9:GL(TU)=GL(TU)-A:MN$(9)="レヘ゛ル"+CHR$
(48+CØ)+"しこ゛とにん":ML(9)=3Ø+CØ*2Ø:MS(9)=7+
CØ*2:MV(9)=15+CØ*1Ø
77Ø PLAY"S1M2ØØØO2C1","S1O2D+1","S1O2F+
1":ME$=NA$(TU)+"は "+NA$(AM)+"に "+MN$(9)+
"を さしむけた.":GOSUB131Ø:FORI=ØTO3ØØØ:NEXT:G
OSUB81Ø:RETURN
78Ø IFYK(AM)=1THENYK(AM)=Ø:YK(TU)=1
79Ø LV(AM)=LV(AM)-1:AT(AM)=AT(AM)-2:MX(A
M)=MX(AM)-2:EX(AM)=Ø:FORKK=ØTO3:GOSUB126
Ø:NEXT:RETURN
8ØØ ' たたかう
81Ø GOSUB134Ø:CLS:NU=Ø:FORI=ØTO3:IFPT(I)
=TUANDHO(I)=ØANDMN<9THENX(I)=X:Y(I)=Y:I=
3:NEXTELSENEXT
82Ø FORI=ØTO3:RN(I)=1:NEXT:IFMN=9THENRN(
AM)=Ø:NU=1ELSEFORI=ØTO3:IF(ABS(X(I)-X)<=
3AND HO(I)=ØAND Y(I)=Y)OR MN=1ØTHENNU=NU
+1:RN(I)=Ø:NEXTELSENEXT
83Ø NA$(4)=MN$(MN):HP(4)=ML(MN):AT(4)=MS
(MN):MX(4)=HP(4)
84Ø FORKK=ØTO4:LOCATE18,KK*3+4:PRINTKK;N
A$(KK):GOSUB1Ø8Ø:NEXT
85Ø BE=RND(1)*4:BL=LV(BE):FORI=ØTO3:IFBL
<LV(I)THENBL=LV(I):BE=I:NEXTELSENEXT
86Ø VDP(1)=227:FORI=ØTO3:PUTSPRITEI,(16+
(IMOD2)*32,63+(I¥2)*32),MC(MN),MH(MN)*4+
I:NEXT:PRINTE$"& ┌──────────┐":FORI=7TO1
6:LOCATEØ,I:PRINT"│"SPC(1Ø)"│";:NEXT:PRI
NTE$"1 └──────────┘";
87Ø IFMN=1ØTHENPUTSPRITE4,(8Ø,63),8,2Ø:P
UTSPRITE5,(8Ø,95),8,21:PUTSPRITE6,(48,12
7),8,22
88Ø TR=TU
89Ø FORI=ØTO5:LOCATEØ,I:PRINTSPC(18);:NE
XT:PRINTE$"3 "SPC(32);
9ØØ IFHP(TR)<1OR RN(TR)=1THENTR=(TR+1)MO
D5:GOTO9ØØELSEPRINTE$"  "NA$(TR)"の コマント゛
":DF(TR)=Ø:PT=PT(TR):ST=ST(TR)
91Ø IFTR=4THENAT=RND(1)*4:IFRN(AT)=1THEN
91ØELSE1Ø2Ø
92Ø IFST<3THEN97ØELSECO=Ø:IFHP(4)<=AT(TR
)THENAT=4:GOTO99ØELSEIF(NU=1AND AT(4)>MX
(TR)/2)OR YK(TR)=1THENCO=1ELSE IFHP(TR)<
=AT(4)THEN IFDR(TR)>ØTHENCO=2ELSEIFRND(1
)*3<1 OR(RN(PT)=ØANDPT<>TR)THENCO=ØELSEC
O=1
93Ø IFCO>ØTHEN99ØELSEIFRND(1)*4<1AND NU>
1THENCO=3:GOTO99Ø
94Ø IFRND(1)*2<1THENAT=4ELSEIFRND(1)*3<2
THENAT=BEELSEAT=RND(1)*4
95Ø IFAT=TR OR RN(AT)=1 OR AT=PTTHEN94Ø
96Ø GOTO 99Ø
97Ø PRINT"q-こうけ゛き R-にけ゛る"SPC(18)"{-くすり
 D-まもる":G$=CM$:GOSUB114Ø:LOCATE,3:CO=CØ:
IFCO=ØTHENPRINT"もくひょう":G$=CL$:GOSUB114Ø:
LOCATE,4:IFCØ=TRTHEN89ØELSEAT=CØ:IFHP(AT
)<1OR RN(AT)=1THEN89Ø
98Ø IFCO=4THENCO=Ø:AT=4
99Ø PRINTMID$("こうけ゛きにけ゛る くすり  まもる  ",CO*
5+1,5):IFCO=2THENIFDR(TR)>ØTHENGOSUB19ØØ
:DR(TR)=DR(TR)-1:HP(TR)=MX(TR):KK=TR:GOS
UB1Ø8Ø:GOTO1Ø6ØELSE1Ø6Ø
1ØØØ IFCO=3THENGOSUB188Ø:DF(TR)=1:GOTO1Ø
6Ø
1Ø1Ø IFCO=1THENGOSUB188Ø:PRINTNA$(TR)"は
にけ゛た゛した":IFRND(1)*3<1ORMN>8THENPRINT"しかし
 にけ゛られなかった":GOTO1Ø6ØELSERN(TR)=1:NU=NU-1
:KK=TR:GOSUB1Ø8Ø:FORI=ØTO2ØØØ:NEXT:IFNU=
ØTHENCLS:GOSUB12ØØ:RETURN39ØELSE1Ø6Ø
1Ø2Ø PRINTNA$(AT)"に こうけ゛き":HP(AT)=HP(AT)
-(.7+RND(1)*.6)*AT(TR)/(DF(AT)+1):GOSUB1
89Ø:KK=AT:GOSUB1Ø8Ø:IFHP(AT)>ØTHEN1Ø6Ø
```

```
1030 HP(AT)=0:PRINTE$"3 "NA$(AT)"は ちからつき
た":FORI=0TO1500:NEXT
1040 IFAT=4THENON1-(MN=10)GOSUB1920,1930
:PRINTNA$(TR)"は"NA$(4)" を たおした":EX(TR)=E
X(TR)+MV(MN):GL(TR)=GL(TR)+MV(MN)*(1+RND
(1)*1.5):FORI=0TO1500:NEXT:CLS:GOSUB1200
:KK=TR:GOSUB1100:RETURNELSEIFTR<4ANDYK(A
T)=1THENYK(AT)=0:YK(TR)=1
1050 RN(AT)=1:HP(AT)=MX(AT):HO(AT)=2:X(A
T)=1:Y(AT)=0:OX(AT)=0:NU=NU-1:GOSUB1080:
IFNU=0THENCLS:GOSUB1200:IFMN=9THENRETURN
780ELSEIFMN=10THENRETURN1760ELSERETURN39
0ELSE1060
1060 FORI=0TOWA:NEXT:TR=(TR+1)MOD5:GOTO8
90
1070 '
1080 LOCATE20,KK*3+5:IFRN(KK)=1THENPRINT
SPC(9);:LOCATE20,KK*3+4:PRINTSPC(9);:RET
URNELSEPRINTUSING"###/### #";HP(KK);MX(K
K);DR(KK):RETURN
1090 ' レベル が あがる
1100 A=10+LV(KK)*5:IFEX(KK)>=ATHENPLAY"L
16V13O5CO6CV8C":ME$=NA$(KK)+"はレベルが あが
った!!":GOSUB1310:EX(KK)=EX(KK)-A:LV(KK)=L
V(KK)+1:MX(KK)=MX(KK)+2+RND(1)*2:AT(KK)=
AT(KK)+1+RND(1)*2:GOSUB1260:GOTO1100ELSE
RETURN
1110 'COM Yざひょう けってい
1120 FORI=0TO3:IFCT(I)>0THENOY=I:I=3:NEX
TELSENEXT
1130 RETURN
1140 PRINTE$"1."G$
1150 S=STICK(ST):IFS=0THENC0=0ELSEIFSMOD
2=0THEN1150ELSEC0=S¥2+1
1160 PUTSPRITE7,(120+4+CX(C0)*8,143+4+CY
(C0)*8),15,27
1170 IFSTRIG(ST)THENGOSUB1880:PRINTE$"1.
"CS$:PUTSPRITE7,(0,202):FORI=0TO300:NEXT
:RETURNELSEGOTO 1150
1180 GOTO 1180
1190 ' がめん ひょうじ
1200 GOSUB1340:VDP(1)=226
1210 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(X(I)*8-8,Y(I)
*16+71-I*1),7+I,28:NEXT
1220 FORI=0TO3:LOCATE0,10+I*2:PRINTA$(I)
;:NEXT
1230 PRINTE$"& ┌──────────────┬┬──────
────┐|[ 3  4  5  6 ]||CONTROL [    ]|└
─────────┴┴──────────────┘";
1240 PRINTE$"  ┌───────HP──EXP─LV─GLD─
ST─(──┐":PRINTE$"% └──────────────────
─────────┘";:FORI=0TO3:LOCATE0,1+I:PRIN
T"|"NA$(I):LOCATE31,1+I:PRINT"|";:NEXT
1250 FORKK=0TO3:GOSUB1260:NEXT:GOSUB1320
:RETURN
1260 LOCATE8,1+KK:PRINTUSING"##/## ###";
HP(KK);MX(KK);10+LV(KK)*5-EX(KK)
1270 LOCATE18,1+KK:PRINTUSING"## ### ##
#";LV(KK);GL(KK);AT(KK);DR(KK)
1280 LOCATE30,1+KK:IFYK(KK)=1THENPRINT"○
"ELSEPRINT"-"
1290 RETURN
1300 ' めっせーじ
1310 PRINTE$"2 "SPC(32);:PRINTE$"2 "ME$;
:RETURN
1320 FORI=21TO22:LOCATE23,I:PRINTSPC(32)
;:NEXT:FORI=0TOLEN(CR$):LOCATEIMOD32,I¥3
2+21:PRINTMID$(CR$,I+1,1);:NEXT:RETURN
1330 GOSUB1340:FORJ=0TO15:LOCATE15-J,0:P
RINTA1$;:LOCATEJ+16,0:PRINTA1$;:NEXT:RET
URN
1340 FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,202):NEXT:R
ETURN
1350 'マップ つくる
1360 M(1,0)=8:FORY=0TO3:FORI=1TO12:I=I-(
I=7)*2-((I=10ANDY=3)OR(I=11ANDY=0)):J=0
1370 X=RND(1)*32+1:IFM(X,Y)=0THENM(X,Y)=
IELSE1370
1380 IF(I=1ANDJ<10)OR(I=12ANDJ=0)THENJ=J
+1:GOTO1370
1390 NEXT:NEXT:RETURN
1400 'タイトル
1410 CLS
1420 FORI=0TO3:PUTSPRITEI,(64+I*32+(I=0)
*8-(I=3)*8,22),15+(I=0ORI=3)*7,23+I:NEXT
:PRINTE$"('-THE WONDER WORLD-"E$"6#1992.
JULY (C) ZOMBIE SOFT";
1430 PRINTE$"++PLAY SELECT"E$".-START"E$
"0-OPTION"E$"3$SELECT AND PRESS [SPACE]"
1440 A=0
1450 LOCATE11,14+A*2:PRINT"q":FORI=0TO20
0:NEXT
1460 IFSTICK(0)+STICK(1)>0THENGOSUB1880:
LOCATE11,14+A*2:PRINT" ":A=1-A:GOTO1450E
LSEIFSTRIG(0)+STRIG(1)THENGOSUB1900:GOSU
B1340:CLS:IFA=1THEN1480ELSERETURNELSE146
0
1470 'オプション
1480 PRINTE$"!(- OPTION MODE -"E$"5$PRES
S [RETURN] TO START":FORJ=0TO3:LOCATEJ*6
+7,4:PRINTLEFT$(NA$(J),5);:NEXT:FORI=0TO
4:LOCATE0,I*3+7:PRINTMID$("コントロールパートナーモ
ンスター ウエイト  ネーム   ",I*6+1,6):NEXT
1490 FORX=0TO3:GOSUB1540:GOSUB1560:NEXT:
GOSUB1590:GOSUB1610
1500 S=STICK(0)+STICK(1):IFSMOD2=0THEN15
10ELSEGOSUB1880:X=(X+((S=7)-(S=3))+4)MOD
4:Y=(Y+((S=1)-(S=5))+5)MOD5:PUTSPRITE0,(
X*48+56,Y*24+56),15,27:FORI=0TO150:NEXT
1510 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENGOSUB1880:ON
Y+1GOSUB1530,1550,1580,1600,1620:FORI=0T
O150:NEXTELSEIFINKEY$=CHR$(13)OR STRIG(3
)THENGOSUB1900:GOSUB1330:RT=3+A*3-(A=1):
WA=400*B:RETURN
1520 GOTO1500
1530 ST(X)=(ST(X)+1)MOD4
1540 LOCATEX*6+7,7:PRINTMID$("KEYBJOY1JO
Y2COM ",ST(X)*4+1,4):RETURN
1550 PT(X)=(PT(X)+1)MOD4
1560 LOCATE7+X*6,10:IFPT(X)=XTHENPRINT"-
----"ELSEPRINTLEFT$(NA$(PT(X))+"      ",5
)
1570 RETURN
1580 A=(A+1)MOD3
1590 PRINTE$"-/"MID$("でる ふつう でない",A*4+
1,4);:RETURN
1600 B=(B+1)MOD3
1610 PRINTE$"0/"MID$("はやいふつうおそい",B*3+1,3
);:RETURN
1620 PUTSPRITE0,(0,202):   :FORI=0TO3:PR
INTE$"3)"I+1;"P NAME";:INPUT NA$(I):IFLE
N(NA$(I))>7THENNA$(I)=LEFT$(NA$(I),7)
1630 PRINTE$"3)"SPC(22);:NEXT
1640 IFINKEY$=CHR$(13)THEN1640ELSECLS:RE
TURN1480
1650 'スプライト セット
1660 'OUT&H41,154
1670 COLOR,0,0:SCREEN1,3
1680 RESTORE1980:FORA=0TO28:READA$:FORJ=
0TO31:VPOKE14336+A*32+J,VAL("&h"+MID$(A$
,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
1690 FORA=0TO12:READA$,B$:FORI=0TO7:VPOK
EI+ASC(A$)*8,VAL("&h"+MID$(B$,I*2+1,2)):
NEXT:NEXT
1700 FORA=0TO3:VPOKE8204+A,VAL("&h"+MID$
("23E15181",A*2+1,2)):NEXT:VPOKE8194,&H5
1:VPOKE8195,&H51
1710  FORI=384TO1775:I=I-(I=464)*56-(I=7
28)*600:A=VPEEK(I):B=((AAND32)=32):VPOKE
I,AAND192ORB*((AAND112)<>112)*16ORB*(((V
PEEK(I-1)*2ORVPEEK(I+1))AND32)=0OR(AAND1
12)=112)*56OR(AAND24)¥4:NEXT:'OUT&H41,15
3
1720 BEEP:RETURN
1730 ' ランキング
1740 CLS:GOSUB1340:A=7-LEN(NA$(TR)):PRIN
TE$"'("NA$(TR)SPC(A)"は みごと"E$")("MN$(10
)"を たおした!!"E$"+(そして えいえんの わかさを"E$"-(てにいれ
た."E$"0(おめでとう! "NA$(TR)SPC(A)"!!"
1750 GOSUB1900:FORI=0TO9999:NEXT
1760 CLS:VDP(1)=227:FORI=0TO3:PUTSPRITEI
,(64+I*32+(I=0)*8-(I=3)*8,22),15+(I=0ORI
=3)*7,23+I:NEXT:PRINTE$"('-THE WONDER WO
RLD-"E$"6#1992.JULY (C) ZOMBIE SOFT"E$"+
*- RESULTS -"
1770 FORJ=0TO2:FORI=0TO2-J:IFLV(3-I)>LV(
2-I)THENSWAPLV(3-I),LV(2-I):SWAPNA$(3-I)
,NA$(2-I)
1780 NEXT:NEXT
1790 K=1:J=1:FORI=0TO3:IFI>0THENIFLV(I)=
LV(I-1)THENJ=KELSEJ=I+1:K=J
1800 LOCATE8,13+I*2:PRINTUSING"# &
& LV ##";J;NA$(I);LV(I):PRINT:PRINT:NEXT
1810 PLAY"T150S1M1999905L8C.O4G16O5CG2.O
4CFA+","T150L8O3S1C4.R2.CCC","T150L8S1O3
G4.R2.GGG
1820 PLAY" A.G16FG2.O5EEE","O2A+4.R2.A+A
+A+","F4.R2.FFF
1830 PLAY"F.E16DC2.O4GO5CD","A4.R2.AAA",
"E4.R2.EEE
1840 PLAY"O5G4.F4.C4.CFA+","G+.G+16G+G+G
+G+A+.A+16A+A+A+A+","D+.D+16D+D+D+D+F.F1
6FFFF
1850 PLAY"O6C4R8O5CCCC4","O3C4R8O2CCCC4"
,"O3E4R8O4EEEE4
1860 GOTO1860
1870 ' おと
1880 SOUND1,0:SOUND8,15:FORJ=0TO10:SOUND
0,J*20+50:NEXT:SOUND8,0:RETURN
1890 SOUND1,1:SOUND8,15:FORJ=0TO30:SOUND
1,1+J¥3:SOUND0,J:NEXT:SOUND8,0:SOUND1,0:
RETURN
1900 FORK=0TO2:SOUND8,15-K*3:FORI=0TO10:
SOUND0,I*20:FORJ=0TO9:NEXT:NEXT:NEXT:SOU
ND8,0:RETURN
1910 SOUND1,1:SOUND3,1:SOUND8,15:SOUND9,
15:FORI=0TO30:SOUND0,200-I*6:SOUND2,200-
I*6+4:NEXT:SOUND12,50:SOUND13,1:SOUND8,1
6:SOUND9,16:FORI=0TO900:NEXT:SOUND8,0:SO
UND9,0:SOUND1,0:SOUND3,0:RETURN
1920 SOUND8,15:FORJ=1TO5:SOUND8,15-J*3¥2
:FORI=0TO3:SOUND0,I*40+J*20:PUTSPRITEI,,
VAL("&h"+MID$("FD540",J,1)):FORK=0TO30:N
EXT:NEXT:NEXT:SOUND8,0:RETURN
1930 SOUND7,&B10110000:SOUND6,31:SOUND12
,100:SOUND13,1:SOUND8,16:SOUND0,100:FORJ
=1TO5:FORI=0TO6:PUTSPRITEI,,VAL("&h"+MID
$("FD540",J,1)):NEXT:FORK=0TO100:NEXT:NE
XT:FORK=0TO5000:NEXT:SOUND8,0:SOUND7,&B1
0111000:RETURN
1940 ' PLAYER & MONSTER DATA
1950 DATA アシャ,15,3,2,0 ,リディア,12,5,3,0 ,
ザザ,14,2,5,0 ,サイ,20,4,1,0
1960 DATA ゴブリン,30,3,10,0,2 ,サーペント,40,
6,15,3,4 ,さむらい,70,7,20,1,14 ,ドラゴン,100,
10,25,3,12 ,コボルド,10,2,3,0,3 ,サンドゴーレム
,20,2,4,2,10 ,グール,15,3,5,2,7 ,にんじゃ,30,
6,10,1,8 ,バシリスク,50,10,15,3,13,,,,,1,5,シ
ームルグ,300,10,700,4,8
1970 'スプライト データ
1980 DATA 80C040406060203030183 32C070300
00000000000000000010E3CFA61000000
1990 DATA 00000000406434326AF3A56F9CC8F5
520000000000000000000C03008F804DA
2000 DATA 000000000000000000000000000000
000000000001000103070F0F0E07070100
2010 DATA 25057485C265AD93EB874F87C7E3F5
73F1C181C14204F8008080808040C0E0
2020 DATA 000000000000000000700E0100000000
0000000000000000000000C13A07041935
2030 DATA 00000000000000000000000008040C030
B40000000000000000000000000000000
2040 DATA 0000000000000000000030C30C1030303
013A7B717C3B1F23DC237CFFFFFAF6ECC0
2050 DATA 8B14AE2CF0E0A05FBF7FFDE3030100
0000C0000000000000080C08060A070281E
2060 DATA 0000000E1D2B3178726120 80E07038
180000067FEE1866F3944BB6EC6B140B06
2070 DATA 000000080C0702C9E5FAFF532C931
CC000000000000000000000008080C0E0
2080 DATA 0C1E2B1A1108010F1F3F7C733F1E00
0001030106133AF9FDF08F7FFEC1020001
2090 DATA 34C23FC73BFFDFF7F87EBFC7E14385
05A078349C96A68C00000000C0C0A02010
2100 DATA 80C060D0ECF3FD413A72F5ED6C1D79
371E010619860954838A85A691D64BA2BB
2110 DATA 00E498B64228F000C040E22AD421DA
600001020E1C3C18546C78EAD4F4E8D0A0
2120 DATA 1B05020100020B0D0D2E2F6FF5B3C5
6A9D62BD1EC7BB7C7D59E67F39C2D82E23
2130 DATA B9D36BB9542DD925D9749BCBAAA51B
6240000800080 80C0C102BCB000F0F8E450
2140 DATA E07C3F1C231807007F8B3642478A16
26186040C44EB14F9FBF77FBDCE3EFDF9F
2150 DATA 814F7E7D5DEAE0EEDFBFAF1FBFDDEA
F2EF9F7F9C63DEB8437C82BDBE7FBFBF5D
2160 DATA 36363A7566CBE5C2AA05000100000 0
00DAC1C0C040A0E060B0A070109040000 0
2170 DATA EAE849247060505104 0B07160E1617
0DBDBB7BF3050001F12DFD3B1B1B170EFD
2180 DATA FEFFFF07F800F887E01886E138CCE6
F300C0F0C80000000080402090C0201008
2190 DATA F0F0F0FBFEFE3EBEDFDCAAAA48C480
0088446020908808048404000000000
2200 DATA 0B0601000000000000000106000000
00A37CA0040C18183060C0800000000000
2210 DATA 000000B7B7B7B7B7B7B7B7B70000
00000000BEBEBEBEBEBEBEBEBEBE000000
2220 DATA 000000FCFEFFFFFFFFFFFFFFDFCF0000
00000000DFDFDFDFDFDFDFDFDF000000
2230 DATA 000000F9FBFBE3FBFBFBE3FBF90000
00000000FEFFCFCFCFCFCFCFFFFE000000
2240 DATA 0000007D7D7D7D7D7D7D7D7D0000
00000000EDEDEDEDEDEDEDEDED000000
2250 DATA 80C0C0E0E07070381910 0C0703041F
0C00000000000000E0F8E4C04040 8070E0
2260 DATA 00000000FF7E3C18000000000000000
000000000000000000000000000000000000
2270 'キャラクター データ
2280 DATA `,0000400004200000,a,3C6E5E7E7
E34083C
2290 DATA p,3C42A995AD9D423C,i,7E818D819
D81BD81
2300 DATA j,C3662C18B566C3A5,{,66242442F
FFFFF7E
2310 DATA q,03474E5C3850EEC0,x,20303C302
0202070
2320 DATA y,000000FE7C381000,z,0010387CF
E000000
2330 DATA ♣,181818FFFF181818,♠,001818245
A180024
2340 DATA ♥,00185A2418180042
```

DELVINDUS デルビンダス

MSX MSX2/2+RAM32K by TPM.CO SOFT WORKS

▶遊び方は41ページ

テープユーザー

まず、リスト1を打ちこんでセーブする。このときリスト1の行180の「RUN"DLVINDUS.B"」を「CLOAD」と書きかえること。次にリスト2を打ちこんでつづけてテープにセーブする。

遊ぶときはリスト1を読みこんで実行。しばらくするともう1つのプログラムを読みこむので、読み終わったらRUNでゲームが始まる。

ファイル解説

DLVINDUS.FDX……マシン語プログラム、USR関数、各種データ設定。メインプログラム起動

DLVINDUS.B……ゲームのメインプログラム

D.DT……セーブデータ。セーブするとできる

以下、"DLVINDUS.B"についての説明です。

変数の意味

あくま

M(n)……HP

M(n+5)……ほのお

M(n+10)……みず

M(n+15)……ち

F(n)……0=フリー、1=任務あり、2=他の建物の任務、3=実行中

I(n)……装備品番号

T(n)……目標建物

S(n)……任務番号

L(n)……現攻撃力

D(n)……0=異常なし、1=異常あり

C/(n)……売買物品の値段

A(n)……売買物品の番号

E(n)……売買物品の数

R(n)……任務状況(−1=成功、−2=失敗、0以上=継続)

X$……現在のアイテム

FO……入れる村の上限番号

村

N$(0)……"兵王呪人/祈娘"

N$(n)……"HXYNAE人構成〜"(H=建物の耐久力、XY=建物の位置、N=建物の種類、AE=倉庫物品番号・数)

N$(n+TN)……売っているもの(1バイト)・その数(1バイト)〜

N$(TN*2+1)……村MAPデータ

N$(TN*2+2)……勇者/神の攻撃パターン

H(n)……村復興カウンタ

TN……建物の数

GH……勇者/神のHP

TU……規定攻撃ターン

FC……復興までの年数

FT……イベント種類(1=話のみ、2=勇者戦闘、3=あくまふえる)

FU……イベントカウンタ

FG……イベントことばデータカウンタ

プログラマからひとこと

愚民どもめ〜

ゲームとは知的な遊びであり、ボーと遊べるのではゲームではないと、FFⅣをウェイト1で通して解いた私は思うのであーる。で、デルビンダスです。作るキッカケは、民衆をおそう立場、建物ガンガンやって人がキャーと逃げて、ヘッヘッヘとニヒルに笑う悪魔とゆーのをロールプレイできたらなと思ったことからでした。たとえあなたの倫理観が許さずとも、やる以上はなりきって「ホレ行け〜ぬはは愚民ども(?)め」と遊んで下さい。今回はゲーム性と自分のイメージとの兼ね合いがムズかしく、ゲームシステムは二転三転、コマンドウィンドは直前になって擬似マウスシステムに変更したり大変でした。内容も変貌しまくりで、逃げまどう人はどこへやら、なんかパズルになってます。困ったものです。今回もスクリーン1でこだわってみました。貧弱だけど味があるでしょう? MSXで作るならMSXの特性を生かさなくちゃ意味ないもんねー。では次作にて/ PS.MADテープに凝ってます。**TPM.CO SOFT WORKS 東京・25歳**

プログラム解説

※作者の希望により、REM文に対応する行を省略しました。

30〜170 フィールドモード
- 40 アイテムが多いときの処理
- 70 村に入れないときの処理
- 110〜140 セーブ・ロード
- 160〜170 カーソル移動サブ

190〜320 初期設定

340〜450 文字表示サブ
- 450 WIDTH切り換え処理

460〜850 村モード
- 470〜490 画面表示他
- 520 全滅判定
- 530 ターン=0なら強制終了
- 560〜590 略奪品を加算してフィールドに戻る
- 620 建物番号をサーチ
- 680 全体ウィンドウ処理
- 700〜730 相手の装備などを表示
- 740〜800 任務作成
- 820〜840 売買任務作成

870〜1400 任務実行(戦闘)
- 870 魔王による全つぶし
- 880〜910 建物つぶしアニメ
- 1000〜1150 神/勇者戦闘
- 1160〜1190 悪魔が民衆をたたく
- 1210〜1250 売買任務実行
- 1270〜1290 民衆の反撃
- 1300 実行継続フラグチェック
- 1320 建物こわせ実行
- 1330 倉庫おそえ実行
- 1370〜1400 任務実行状況表示

1420〜1480 アイテム使用ルーチン

1500〜1820 サブルーチン群
- 1500 アイテム加算サブ
- 1510 あくま退避サブ(あくまはらい・建物こわれる)
- 1520 バシッ/ 音サブ
- 1530〜1540 コマンド選択サブ
- 1550 民衆フラッシュ(たたかれたとき)
- 1560 たたく相手をサーチ
- 1580〜1620 あくまパーティを順にならべる
- 1630〜1640 あくまパーティ表示
- 1650 建物内の民衆表示サブ
- 1660 コマンドウィンドウ表示
- 1680〜1690 アイテムウィンドウ

1750　ウィンドウ枠表示サブ
1760　小屋こわれる
1770　城こわれる
1780～1790　村MAP表示
1800～1810　ウィンドウと重なるスプライトを消す
1820　各村データを読みこむ
1840～1920　エンディング
1940～2090　データ
1940～2000　ことばデータ
2010～2020　アイテムパラメータ
2060～2090　村各パラメータ

メモリマップ

DØØØ～D3FD　曲データ
D3FE～D7FF　転送用データヘッド
D8ØØ～D863　[USR0] VRAM←→RAM転送ルーチン。A$=USR(データ番号)：文字データの一部とMAPデータをVRAMの空きエリア(&H1BØØ～)に転送し、転送した番地をデータヘッドとしてとっておき、それを使って読み出す
D864～D897　[USR2] フィールド表示(村マーク)
D898～D8AC　BGMワーク
D8AD～DA3B　[USR6] BGM演奏。U=USR6(n)：nは曲番号
DA3C～DAD8　音程データ
DAD9～　[USR5] フェードイン／アウト。U=USR5(n)：n=0　フェードアウト、n=1　フェードイン
DB6F～　[USR4] 村番号サーチ。U=USR4(VRAM番地)：村があればその番号を返す
DBA2～　村のX、Yデータ
DBDE～　フィールド表示
DCE8～　[USR7] 村MAP表示：U=USR7(A$)：A$はMAPデータ
DD9B～DDC1　[USR1] 文字表示。A$=USR1(A$)：1文字ずらしたデータを返す
DDC2～DE3F　[USR9] POKE・VPOKE兼用。メモリの&HDE3Fの内容が＝1のときVRAMに、0のときRAMに対して書きこみ。U=USR9(n)。nで書きこみ開始番地指定、A$=USR9(A$)で16進数データを書きこむ
Ø156～　[USR3] キー入力クリア　(Orc)

リスト1

```
DLVINDUS.FDX


10 CLEAR 3200,&HD000:DEFINTA-Z:KEYOFF:PO
KE &HF3C4,9:POKE &HF3C0,8:SCREEN1,2,0:WI
DTH22:COLOR15,0,0:E$=CHR$(27)+"Y"
20 A=&HDDC2:FORT=0TO1:READ A$:FOR I=1 TO
 LEN(A$)¥2:POKE A,VAL("&H"+MID$(A$,I*2-1
,2)):A=A+1:NEXT:NEXT
30 DEFUSR9=&HDDC2:A=USR9(&HD7FC):FORI=1T
O23:V=0:GOSUB 190:NEXT:A=USR9(&HF39A):V=
0:GOSUB 190
40 FOR I=520 TO 720:A=VPEEK(I):VPOKE I,(
AAND192)+(AAND31)*2:NEXT
50 FOR I=1 TO 16:READ N$,C:N=ASC(N$)*8:V
POKE 2048+N¥64,C:VPOKE 2071,224:A=USR9(N
):V=1:GOSUB 190:NEXT
60 FOR I=4 TO 11:VPOKE 2048+I,224:NEXT:V
POKE 1776,72
70 A=USR9(&H3DA0):V=1:FOR I=1 TO 19:GOSU
B 190:NEXT
80 VDP(1)=99:FORI=0TO7:PUTSPRITE 20+I,(6
5+(IAND3)*32,45-(I>3)*32),1,56+I:NEXT:PR
INTE$". TPM.CO SOFT WORKS 1992"E$"%&DELV
INDUS"
90 LOCATE0,7:FORI=1TO31:PRINTSTRING$(VAL
("&H"+MID$("65F2412327235311622351381232
F6B",I,1)),ASC(MID$("ムミムミォ×ミムミムミォ×ミ×ミムミォ
×ミムミムミォ×ミムミム",I,1)));:NEXT
100 '——— BGM SETTING
110 A$=USR6("?.@X--XX--XV--VV--VU--UU--U
T--TT--TR--RR--RY--YY--Y0Z--ZZ--Z00[--[[
--[0X--XX--X¥--¥¥--¥¥-----------/")
120 A$=USR6("/4@+BABCEGJIGE-GEE-E-+ECEGI
JGECGEBAB-B-+BABABABCEG-JGG-G-I+HGIJ@---
-----JJJ+IHIJE---1JE0JEJ+IG-----E-I@----
---JIGEB*CBC-E--"):'VILLAGE
130 A$=USR6("/3P1@---0---+KJ@KLKL@LKJG--
---+KJ@KLKL@JKLN-----+KJ@KLKL@LKJG-----+
KJ@KLKL@LKJC-----+EC-EFEF-FECC---CAA--BB
--CC--DDGGIIJJKKLLMMNNOOPPQQRR2SRQ0S.8ZR
VR07ZRVR0ZR¥T2]UXU00^WZW08VNQN0/"):'F
140 A$=USR6("-/6T---_-`-*R`R---S-RST---_
-`-*R`R---SR`QP-Oab-cMM---*cMc-baO-`PaO-
-baOP`RS-.5X--XX--X0X----SRO/"):'DEVIL
150 B$="1XTPTOTNT0VQNQdQcQRNLNTOcO":A$=B
$+"0_OdO02UPbP0":A$=USR6("?."+A$+A$+A$+A
$+B$+"_OdO_---UPbPU---0UPbP0XTPTOTNT-X5-
0"):A$="JI+HG--GG-IG+FE-C-E-GIJ-@9-0JI+H
G--GG-JIG-"
160 B$=USR6("?@6-03-0"+A$+"D-DEFEG-@9-0J
I+HG--GG-IG+FE-C-E-GIJ---I-G-L------+LKJ
3-0-+LKJ--JJKLKJ---G-E--+BA-------")
170 A$=USR6("/5@6-03-0"+A$+"D-DEFEG-@9-0
"+A$+"d-d-F-G-@9-0GFE--EE-GF+FE--+FECEFG
I---G-F-L3-0JI+HG-L-C----+FEFGIJL-")
180 FOR I=0 TO 427:READ A$:A$=USR(A$):NE
XT:RUN"DLVINDUS.B"
190 READ A$:POKE &HDE3F,V:A$=USR9(A$):RE
TURN
200 '------- BOOT MACHINE
210 DATA 3A63F62AF8F7FE02285B46235E23562
A3DDEC51A13FE470600382420081A13D62E47AF1
829E5212BDED6484F0600097EE1C104C51816060
107070707 4F1A13D630FE0A3802D607CB40
220 DATA 28EB8106014F3A3FDEB779200477231
805CD4D00237910EDC10510AD223DDEC90103040
506080910202 1233E7EC9CDE1E5FE
230 '----- MACHINE DATA
240 DATA 001BFCD73A63F62AF8F7Y0228274ER5
ER56D52AYD75ER56EBL00XNAFV4D00REB2B2B722
B7322YD7D1W79B7C8C35C002911FCD7EBAFED
250 DATA 525ER56Q61F5XEBHFF00C5V5900C1WX
AFEDB1SY91325EF5W225FF5Q5EF522F8F7SI3263
F6UVDEDBL1D11A4DBC51A13YP4F1A1338146F
260 DATA 260079E61F4FL182929292929NS76V4
D00C1ODFUGJFCD3HF33A63F6Y02C241D9Q9FFD11
5DD9HK003AA9D8B73AF8F7P15B72874EDB057
270 DATA SC3329FFDQ5AD922A0FD32A9D87AB7F
2FBD832ACD8S071E31V9300SM1E0FV9300SL1E17
V9300184 4283AQFCD35714S2FLFFEDB915PF9
280 DATA RRTD630R3268D92298D8229AD8S2E0E
FFEDB1229FD822A1D8AF329CD832A3D832A8D8S0
232A7D8FBUEBEDB0QA9D83600FBU2AF8F7L00
290 DATA 4ER5ER562AAAD8AFED42R22AAD8EBED
B0EBUV62D9G3QA6D834TYJD8DDQ9FD83600QA7D8
T3CE6I77QA8D8PJAF771850TB7280E3DP02SH
300 DATA 77L02DDQ98D82840QACD8TYHSM28PTB
7281ASMV96003DYM300AS071E38V9300SH775FSM
V9300SN57V96003DB730HAF5F7AV93003CY0B
310 DATA 38EDULHC5DD6E02DD66ITY2D28TY403
030Y3030MDD6E00DD66H18EBDDTJB7P0FTD62EDD
77JRDD75KDD74L18D63DDD77JR28CFDD6EKDD
320 DATA 66L18C7TD640EB6F260029H7DDANC1C
5D5KS0A28Q3AACD8YHSNP18S005E1C1CV93003CR
5EV93002B1E0FSMV9300SN1E0FV9300D6M875E
330 DATA V93003CR5EV9300W1E0FRTY2C30LRD6
2832A8D8DD7502DD74IHF9FFDDNC1J78YIC2D3D9
UG06B0071007F0087008F00A000AA00B400BE
340 DATA 00D600E300FD000DH53H7DHACHC5HFD
H1B023B028102A702FA0257IC0IF9I36J76JHKF4
K5D02E0H68H40H1DH2EHQ000A11G0C5HP00XD5
350 DATA C51178D8V593AF8F7B7P2FQG011000A
L40C5XD5HP00C5115EF5V5900C1D1D5C5Q5EF5V5
C00C1D1WNEBNEBC1ODFDDQ6BDB18JDDQ67DBL
360 DATA JC5L40Q000A11G0C5HP00XD5C5115EF
5V5900LOQ5EF5TDDA60077RTDDA6H77ROF2C1D1D
5C5Q5EF5V5C00C1D1WNEBNEBC1OCC3AF8F7B7
370 DATA 28LDDRDDR18JDD2BDD2BC1OB0UG155A
A55AAFFFFFF2AF8F77DE61F4F7CD618LK1FCB1DO
FB11A2DBL1E1AE61F13B9P0F1A13BDP0BS1F90
380 DATA 6F260022F8F7U13OE72E0018F3NI07K
NM0CM07M0ENK0A070AIN0C01KJ0FKIINHJ0F0F0D
0B0E12MM12N121214160A1BI140F1CM18O0214
390 DATA 19111D151A111115DCQ0018LD3C51A1
347E63F4F78LABE6C0B7PJLD1180EY40PJLD018L
Y80P02L7878L000CC5V5600C1NC1OD2U1F4302
400 DATA 40C381L41N4081H40C581H800042J41
I418140C281C28000814180 40J8040J4082C183C
18243J42K4080C184C18240L42L4080C284C0
410 DATA 8140L408040H40I4180C383C0804002
40I42004080024083C08740H40H4080J81H89418
3J41J804002804184448 1I8040800240074182
420 DATA 41H4181M42K4185024180M408040K40
824080L800743K408241024 0L420044L82420240
K408042C340K8144M4382C141K8140804 2I80
430 DATA K4182C107854 1I420241C2N8341I408
24002421340824 02B1F2AF8F746R5ER561A13D64
03299DDAF3298DD3297DDQ0018KC51A13D630
440 DATA 4FCB2FCB2FE6Y3C329ADD79E6073C47
C53A9ADD4FYNPLSH3298DD79YKP17XC5HE0FFNC1
V4A00WY7928JY7APJ0EC7182479YNPO3A98DD
450 DATA B7280A3A97DDB728J0E7A180FXC5Q91
DD0DCB29L00NTC14FW79V4D00R3A99DD4F7DE61F
B93814C5HP00NC17DE6E06F3A97DD4FSH9132
460 DATA 97DDC1O8CC1KC202DDUP0078D079A8G
22AF8F746R5ER56Q5EF522F8F770R753434R74R1
AY8138L3CY90PH3C7713ROF0U
470 DATA 00D89BDD64D856016FDBD9DAADD8E8D
C5A47C2DD
480 '——— CHR DATA
490 DATA ｰ,224,G0TC3BDC3FFYEEEDFBEAEAFBF
A831F306F6F707F7F7A7AFF7A7A7F7FBF1F7B8B8
FFBFFDBDFFBFFFBFFF363HG06095E0FF7FDFFA7F
C060PP60E0E3YE0F087898F8FEFB7DB38YFBB9FB
W17AB175F7DFFF7TFCL0F1F3F7F3F4E727C5F577
77F1F07000O3A3AT5AT6EG3P7217C0
500 DATA タ,176,5F5FDEFDFCFDFC1DXYFFEFYEF
E3D42953AFFFYFBBFFFYF8F9797F7F7DFF4FFFFF
FFD7DFFFI0080E0B04874E49C7CECACBCF0C0G08
181G4,x,192,F77FFDFFDFFBYBF183CTY3CTY3CD
9E3F7C1E3F7C1E3
510 DATA ミ,229,798688F1120E32E1014004108
0012008,ィ,236,EE00BBBB00EEEEG7EDDE1DC339
7C1883O183C343C76T00
520 DATA ネ,240,003F604040404040404040404
04040404040404040603FG5FF000202020202LFC
000202020202020200FCL0202020200FFG4
530 DATA h,177,G207K0FIG2C0C0C000I07M1
7K373300C0E038D040C080P6066606767567F3G0E
000E060E0C0020A070007K575380A0E000E060CA
CA
540 DATA `,48,J0D1618I07000EP70E818C0E00
060777B36H0F1F1F3FE0D8DCME0F8F89CM2D7675
4E00L0F2C6EDEC0F000E070
550 DATA p,144,J767B0007001C00S60DC0CC00
070007AF7F3JC30E1CS5EEFC7PC370387C344B6D
7635I0F0058B46CDECC88E000021A3CT7C56T00
560 DATA ﾘ,176,22FA26P27250733C0E0E030D0
50C080G0K0007K07IJ1F44JC440C686,｣,224,G1
609090600 0,･,224,G154G444280284400
570 DATA %,224,784878880810200008080850 2
050800000C008C80810E000,I,224,70PPPPP700
0,T,224,F8PPPPPP00,Y,224,888850PPPP00
580 DATA G90C9CYFFFFG=E0,G680808080 80E0F
8FFG6IIII0F3FFFFF
590 DATA 0238636FDFCC337C736F4F1FMG18633
B1CCDE47BBBC7CB8D2CE9CG1,MQ420C908C30434
5M44OMG102P914C12412924JC89241801 4G0
600 DATA M1C1E3C387060C0GF,G0H02P46L07E3
B09190D370000F0E07C7RIA3A2E0C6R4C8C60G03
8,K0F1F0F1FM18003C7F7F7F070FL40C0F0E0E
0G178F8F8F0F07838
610 DATA 070C07G00F0A0F07G1O00020080C080
G08ECECE80G38000,G20FG20D1E1D0707G10EJJ8
040G01A7DFFCF47E0G0,ILI00IC6C7IHG5C060C0
00E0A6E6E0C0G5,00E04040JMM8CC0FBED767B74
I0700070202G1I076FDFAE76E0E0F0
620 DATA G900S173333G8I0F3CB9B9DF,G40F38
60C08000B09889FFG4E018G0M18D8D890FF,G4HH
63C3C387C6E7F6DEG01C70C0C08080G2F95D4E4E
,G8J0CMCCC6C6G6071C3870E0D08B0F
630 DATA 6307YG;DD9939S07IHG7,8DA7E3IG0C
0F00FG2HG09199191911III070E0C1830E0G0,CE
C6C0C0808E99G79DF9G2CEF8G6,CC9CF0G0H1FFC
G6L0E1C3870E0C0G7
640 '—— でﾞるたん
650 DATA "",っきほ,°つめね,ほし!,えもひンわ,ほさ°!,*。えお
ぬおン°らほすわ「,もきせいつンひょおち!,いょつ,てンろ,もむり,すンわひン,
てンいさほし」,*。なわみさゃいらゅい!,*。さンょけいたゃいつンし,*。なわみ
さょのﾞあ、「
660 DATA はてはンて,おン°°き!,●おおくン°!,えょたぉわ,やいさぉ
,おまねひンお,おまこほ,えめあ,ほえい,ゆいつンし「,せいつンし「,おンあほし
「,てあいのとさつンし「,°°あつか°!,みよはて,みしむ
670 '—— むらのはなし
680 DATA Hなえせろるつありねつン°しくつきるてねけてつンし「DSK?,
ああつわか°ンせいつンし!,いさおン け ●いわ°ンせいつンし!,せわたゅいすわ
かゅなEひすあおンっょ°ておつンEめむつほし!
690 '——— かみ せんとう
700 DATA ¥。けねみよのEえせろすわせンょ!,おまこほなるわよきさつあ°
!。けあちゆろせいつンし「,はよらて てわ°ン!,けいくンかさつか°!,H。もょ
°っー!
710 DATA ]。ろさおンありおかンら えほう°たの [●°えしけてのつンか
とあ「Dせさつえほうの ろさめ°えすわ「ろさの ]°ンおよと「ひのののの!,]の
あねょつあり!,けンけい おンはおょつあり!,あおちンたおンひらせせあ°ン!,ろ
さの 100ぬわけンなEひょおちしり「となす]°ンおよと「ひのののの!
720 '—— EVENT
730 DATA _こほ●°えしとてンて におし[おン°たゆょ°せいつンし「,[
の はおンさな みおょ°`,[の めい つンおく°`,[b
740 DATA [.ほ°ンゆろあおよ ってなさつゆー「%ン&?,[の や°ンわ
さつあ°,[のほめょつあ°!,[の d,[.みら°ンゆえ、!,1200
```

次ページへ続く

```
750 DATA [おン°たゆょ° aおン、ほたおンあつンさゅい「,¥,H.ふン
ちと[Eつンさゅいお、?D[.えるなのおまこほ おンちあつありわ°ン!Eさわつン
めあかおうろりねこ!,[のろよょつあり!,°つ●ひらほろさつあり!,°つつンd!
,H.てンいすあかおうりわつンさゅいぬ-「,00211
760 DATA か°ねまこかつンしけンあEひンか●いょつりc,[おンひンかも●
Eこおンさつあ°`,[b,[おンeてめむつJE[.いょつとあさンぉとあおょ!,め
むつJ.いせちかぁ-!,ときンらっあ●のさンむ°!Eたおゆるとあ!,d.さンぉほ
しりと!,e.°しおらほさ°!,0112
770 DATA [の か°なみおょ°`,[の もほねとおねEおきるみよな みお
ょ° `,[の けあはてな っあなか°`,[,H.けあはて●°しく°くるのンえて
とさきされ!D[.、?D[.せわともちさよわ!DH.ふ?D[.たゅいてンああ「
°えさ°り!,[.はてさンた●てりゆいさンぉ%ン&°ンぬ「,ほめょつあ°!,d.
さぬょ!,[.ほ°さわ°ン!Dけねくン-み」のンよわしEろりあゆ-ひンちひンち,
221210
780 DATA [おンえいさンゅねE°わこき●あよあころ°`,[な ちくほろこ
ろ° みしむおンあ°`,こあかわ たおわおンつンり a,たおわ°あこきへわひンお
ンEすょたころ°`,[な とおほおンつンかつ」まとまなみおょ°`
790 DATA [b,Dふょふょふ」[の めいとおほろるさ°ゆいつンし「D[.
めいのとしけてとわおとあょ!おうる」よあっし!DH.へンき、Hきわ、D[.さちけ
あせンょ! ひンたねむさつもり!,へンもあつあり.とすンとわ °ン、,ちきうなめ
きンょつあり!,d.ゆら●めてンせ-ょち-ねお?!,[.かこほねけけれの、H°ン
、いょDH.いわいわ「,01022
800 DATA [おンみしむ●とわの"さつ°a,[おンひぬなねょ°`,[なこせ
ろる°みしむ おンも°よL,[な すほよる°EのンっこわおンあL
810 DATA [,[おンこおのンな あらはン°ょつあり`D[.とわつンけね[
こほおンめつとあわ°ン、?,こく●ねわつンあ°!.きせえ、!,こく●てらなあょつ
あり!,およわつンか°!.みしむゆけすゆえ-!,[.ぬりてわつンつもり、「
820 DATA 11002,[,[おンf°たなEたもへもころつあほし「ああわつ
ンしお」KD[.HとわせンEきこりへてン°えさ°ゆ「Ef.かぉ-しけンえあ!,f
°たてのとさつあ°!,f.[これ●°°あたぉ%ン&!,f.さょさょ!,f.[これ
」けわとてけつンぬたぉ%ン&!,22012
830 DATA [,もてンもなあり`DH.かしンおるとあゆい けょせら°°かほ
さゅい「,きンいきンいぬつあり!,しけンああはンか!,d.えけしとょ!,H.しン
ょてぬつとこあ「,110202
840 DATA [おンひぬなねらせはンろ°`,[,H.とわて えゆあつンろ°ょ
° `DH.ほ°めむつり`D[.°しく°わ°ンおよえるあ●ゆけすゆ!De.°しく
りねの [てさつていすンわねけて「えるあ●めてむりとてンEくンへンきねしりけてつ
ンし「D[.とっなあ-??
850 DATA eて めむつほし,eなののンほる°.せと°なの おわくあとあ!
,e.おわく-とあて や-てりさンぉれおン!,e.るあのもよわせン「EH.たっょ
、「,0112
860 DATA [おン_こほねされなみおょ°`,[おン ひンか●おあEせれうつ
あ°`,[おン°°おあなせとうつ」くあくわたおすかン●Eさつあ°a,[の さゃょ
の"ちさつさほょ°a
870 DATA EEEEEあほろさか ]の°えころ」いてほさか [の さわ°ン
「EEきねいなまた°」すあかンねすおあの ほき● てさン」ええきね っきおン と
おンかなろ°らほたねせンわ°ン」きよきえせれさあ っわけきねさン°ンあおンほき●
っく°ね°ン!EE_こほの Wな えせるよるりEけンきっきはてンいと しのンよさ
あ さのあ●ちちンくよる」H°たの もしよかンなEまた°」らぉき°ンちねははン●
 えきょ°Eてあい、、「
880 DATA _て[おン°°おょつあり!DH.、!_こほ!!D[.、わ?D[
.たょ」っきほお、!ってたゅょてとねな、「Eさンぉほきすうもちよ°ン!,[の_て
°°おょつあ°!,_● °つな てょつあり!,[.さぬっ!
890 DATA [.いょ、「D[.お」おょ°てえめいとゆ、「D[.ほ°あかおう
ょつ、おとよしンえほう●°えさつもり、、ほょつあれ、D_.ひひ、ほょつありせン!
D[.きンょ、D_.、、「DH.[●°えさ°を!D_.、のンおともち°ン「あかお
うるのすわねなと、「,11202020202
900 DATA [.と」とわ°ンょつ!D[.せわとね くン-みさンぉぬ-ゆ「き
せくン-°ン!きせくン-「D_.いりこあ!えてとさきき°のンょつれ!D[.ひンち
ひンち、「D_.こつ H°たゆ」なわみけンきれいつンンっょ°「D_.せねくあくわ●
あおさえもひンわ●°しく」けるおよめ ろさなちおうつへさあ「DH°た.のょ!!
910 '── ITEM
920 DATA けあさ,はてからへいたゅい,かさねもら,きさこンさねくわ,こよ
さきはンねちりかン,えてンらきりい えね,っきほのよあ,っわすンわへいたゅい,と
ほらねもら,ちゆきつっわさわねくわ,のけへンるねちりかン,えさンあこわねえね,な
わさンわ,もきせい,もあ°ちくめね
930 DATA っきほきわほわさンゃい,はちさンねほりもか,もこあ°たねさょへ
",きさンよねはめね,へねえねみかン,っきほもきせい,おわせいまおわ,つわぬわま
しン,°ンあたねの"わ,ひをまけわ
940 DATA こおのン,えささゅいこほ,さわけいさゃいかゅい,つンおああろ,
おンわけさンさンあ,みしむ
950 DATA かさ,えいこほ,ねれあさ,みよはて,おま,かていさ,けろさ°°
つめね,,やいさぉ.っ-ちほわぬ-きせきせと くン-み°ンすン「,やいさぉ.うょ
 えほう もょつりろく?もむれもむれ のンよわし ろら-およ「,やいさぉ.けわと
めわの」えひれつンは°は° さつもらぉあ-わ°ン「,やいさぉ.せいせい「わさンぉ
 ちかンのEてンいれつンふ"ょ°わけ °ン-「Eせいせい」
960 '─── MAP DATA
970 DATA @@@M,ACBFMFQQ,@GACM?,M@N@,,N70R
7U4VA@3VZ@1@DZB1^C1AIXHC4BXA70B7,0
980 DATA @@@@@@W,@GBBSFQ`,@CCAMH,@ICGMHQ
Q,S@W@V@,,,N771Q0S5RHT3SHBR2SMP1@C@HC@@1
DICH1IAK@I3H@M6L4,0
990 DATA @@@L@F,ADACMWQ¥¥,A@DDM?,AAFEOD,
F@,,,M4Q71RH@6HBH@H@3@HBX@H@H2@XBJ@H@2IA
H@JX2@H@IQHA0BHXH@QJ3HBAH@H0BHCK1@O1,0
1000 DATA WV@M,GAA@MHBBG,BDIDM?,CIDA^HQ,
,,SDWDVD,N1U6W4@WP3@WPA1@FQB0@MT@0@JXIDA
_]0RX@SKSXUJ@RZSI1@QZRI3AXABI1,00122
1010 DATA M@F@@L,AB@@M?BBM,@FBCM?,@AEDM?
,AEEEQH¥,,,,L@,Q74Q74T7A1CQ1G1I0Q0XG@3@1
_^1B¥@X1Q5[@2R4@Y5B1,0
1020 DATA @@@@@@S,AECFAA`,@DA?MN,L7775S5
V4EQ3EQ1]@XP@4@XA2,0
1030 DATA @@@S@FV,ABAFM?``¥,AHDFLHQQQQ,@
DGFM?,,,,O1R0P70S@R5QB@@T2QDV0QDQCP0WR@R
@RARB@Q0RARCQ0@QB@V1QCU@1@PC@QB5B6,2110
1040 DATA @@@O@@Q,@H@@QHBBGB,AFAAOEQ,ALB
BMH`,QBTB,,,N5U5WP4G@@0A_ZM_0N]2MXB4LX@7
J0X3,0
1050 DATA @@@M@G,ACBFM?SS¥¥,AEBDM?Q,AGBG
]H,,,,YOOOH1OOL4GBKQJ3_^HRH3QG@SI@@@H4WT
JAHX4GD0L771L5,0
1060 DATA H@@H@F,@B@DM?QQ¥¥¥¥,ACCFGDQO,,
,V72S77WP70CCV2AXFWRBZD@WP@A[FWP1XGAWP1X
0EWR1X2WV@4WT70GD4,0
1070 DATA MB,DG@@XBDDDGG,@EEFM?,,WDSD,Q2
R74T72SA4H4SA4XI2CFXHXH1_[HXH2EHXHXL4BMX
I6KXHXI72L1,0
1080 DATA @A@T,AC?@BBGGG,@GAC[?Q,@JAGM?,
,MHNHQD,,T71V73WQ72G@2GB1J1JA_^0MB1C5N76
K73,1112
1090 DATA AB@@@@Q,AE?@IGBBBG,@CCAM?`,@IF
FM?,,,,V775OOM7772E770ZA1Q71BX@3SC4@Z0TA
QC70WQC0ATGAB0BR]F2,0
1100 DATA PR@[BLW,@ABAM?¥`,@ADBHDQQQ,@BF
FXA,ABHGQI,,,,,M1@X@J6@X@L5XAL5AJ7X@I70X
AH70XAI5RAJ4RX@K2SXAI2TXAL@R@Y@J3SX@I4CX
@H3,0
1110 DATA @BFTDFN,DEF@IKGGB,AAAAM?``,AD@
FM?Q,,,,M0TCI0V@I2FI1IEJ0H@JCI2H1JBI6IAJ
6O5O3HEH4HEI3IEH4KAH70J1,0
1120 DATA BC@I@@N,@EBFXABGBMEQ`,,P2O5OK2
LSL1J@UJ3HACQ@J3ICQ@H6K@A@H71HCI71IAI72M
73HAI71IBH72I@J72J1,2
1130 DATA CCFY,ED@@OHBBBMGBB,AHEDM?Q,,CC
,R71HRK70HAQBH3N@AAI2OH@X@I2OHXK4JYIYI4J
AO6HBL71N6,0
1140 DATA @@@M@LN,BBBAM?QQQ¥,AEBBM?QQQQ,
AGBEM?`¥,,,,K77K4N1@OGE_XWQ0TKQ@PBKA0RN0
@RM3T1,0
1150 DATA @CF,@BA@OIBMMMMG,@FCG]C,,,K75J
6M3O2G@1_Y0P]Q1QCR1AKAQ0QQ0NQ3U1,0
1160 DATA @CF,@EA@JGGM,BBCAM?,BJCBM?,B@D
CM?,BLDGM?,,,,,,O5T6PHUHP3QHEHR0Q@O@Q0CO
A4OI2@YCYB0CIAIC1AOA2@OI6L4,022211
1170 DATA @@@@@@R,@NAFRD`,@KFDUD```,@MIE
M?`,MHTHPH,VDWDSD,,T76I770HAH76HCH75HBI7
6K76K74O72HFI1K2HAU@KPJ0HWQJ@@@KARDI0NBQ
CI5KAA@K71O3,
1180 DATA MD,@E@@M?DDDDDDDDGGG,,N5J71L70
MXH4MZH4MXH4JYI6HXK70J71HXH70JXH7HQXH7HX
AH71HYH72I71,0
1190 DATA ¥ZF[@[[,@GIDM?BBGBM,@A@BYDQQ,B
IIEFC`,@EJGPHQ,@KJFM?¥,,@@A@B@,PHNH,Y@,F
C,P1J73L71HCH6H1IAJ4H@H2N2I5J@I0I7HBL6IB
L4K@XAK2L@XCI1LGH1JG@Q2HCUA,0
1200 DATA @BF¥,@CF@PHGGGM,@EBAM?QQQQQ,@C
CCM?,@ADDM?,FB,,,,L4K@3MB1MC0OCJDXRHESDT
ABU@X@HXVX@I@@U@I1@EJ2AZJ4L3,20
1210 DATA @C@C@@D,AC@@EAG,@GCAE@QQQ,HADD
EA``,AGECM?,HEGG^H,,,,,,R3U71WP0R4@V@1A@
2@WQ0B1AGA0C0C]A3A0CYD0A1@_Y@1B2CZA1B1@1
G0C0A4C1B1@72D71E2A,001
1220 DATA @@@@@F,@DAFDF,,M2O3ITJ1JDAI0IC
XA?2ICJ5L3,0
1230 DATA @EF,@FEG]HMG,FZ,U2R7R4U6T2E4B@
S1D4BU1E3BU1D1X2A@U0C3X2AT@0_X2AT2B1Y3AS
@3B5AS72@0BRA2,112
1240 DATA @@@EDLZ,@KAD]C`,@AGFRC¥,@LHGJC
`,RDVDWD,[C¥]ZD,PSNS,R7I0K7MSH4JDBQH2H@M
CP@H3J2JA@@I1J4JAI0I@H7H@LAI7J1HBH6L0HBI
4K@H0IAI2JCI0IAH0KCI2I@I@HBK4I0I0M2,0
1250 DATA @@@@E,@KA@[Q,,XSD7DQTA73ARQB@7
5@@QQB72@3@@PAA6F3@P]1X0]A3@PQB5[A3@QP@@
70C2@S@B76@CG71E,11100222
1260 '────────────────────────
1270 '  DELVINDUS (A)
1280 ' TPM.CO SOFT WORKS 1992.JULY
1290 '────────────────────────
```

リスト2

DLVINDUS.B

```
10 GOTO 180
20 '─── FIELD
30 FX=0:I=(FT=2):FT=0:FG=FG-I:FU=FU-I:MF
=MF+(MF=-1 AND FU=32):SOUND 7,184:POKE C
F,1:U=USR6(2)+USR5(0)+USR2(0):U=USR5(1):
P=0:VPOKE 2336,208
40 MO=0:IF LEN(X$)>28 THEN A$=U$(47+P):P
=1:GOSUB350:GOSUB1430:GOTO 40
50 U=USR2(0):PRINTG$"#)ス"
60 SF=1:X=XX:Y=YY:GOSUB 160:XX=X:YY=Y
70 SF=0:IF J>FO THEN U=USR6(255):FOR I=0
 TO 15:SOUND 6,31-I*2:VPOKE 2074,229+(IM
OD4<2)*5:NEXT:GOTO60
80 IF J>1 THEN 460
90 IF J=0 THEN GOSUB 1420:GOTO 50
100 '──── RECORD
110 IF MF=-2 THEN FT=3:FG=132:GH=13:GOTO
 500
120 A$="_.となおゆいお?E もむりE かれきしりE かれき●てら°ンし
":LL=3:GOSUB 340:SS=K-1:A$=U$(13+K)+"E も
ょの"もむりE もょつめよい":LL=2:ON-(K>1)GOSUB340:ON
 1-SS*(K=2) GOTO 50,140
130 OPEN"D.DT"FORINPUTAS#1:INPUT#1,G!,HC
,AM,FU,FG,FO,FK,MF:FOR I=0 TO 78:J=I¥15:
INPUT#1,H(I¥2),M(I),I(J),D(J),L(J):NEXT:
FORI=1TO29:INPUT#1,E:POKE DB+I*2,E:NEXT:
INPUT#1,X$:CLOSE#1:A$="":GOSUB360:GOTO30
140 OPEN"D.DT"FOROUTPUTAS#1:PRINT#1,G!,H
C,AM,FU,FG,FO,FK,MF:FOR I=0 TO 78:J=I¥15
:PRINT#1,H(I¥2),M(I),I(J),D(J),L(J):NEXT
:FORI=1TO29:E=PEEK(DB+I*2):PRINT#1,E:NEX
T:PRINT#1,X$:CLOSE#1:A$="":GOSUB360:GOTO
30
150 '────── MOUSE
160 S=STICK(0):X=X-((S+1)¥3=1)+(S¥3=2):Y
=Y-((S-1)¥3=1)-((SAND7)<3)*(S>0):X=X AND
 63:Y=Y AND 63
170 A=X¥2:B=Y¥2:U=6144+A+B*32:I=VPEEK(U)
:J=USR4(U):VPOKE U,32-(J*SF>0)*101:PUTSP
RITE7,(X*4+4,Y*4-8),15,49:VPOKE U,I:IF S
TRIG(0)=0 THEN 160 ELSE RETURN
180 '──── CHR WRITE
190 DEFINTA-Z
200 E$=STRING$(2,29)+CHR$(31):F$=STRING$
(4,29)+CHR$(31):G$=CHR$(27)+"Y"
210 DIM S$(27),B(13),C!(5),A(5),E(5),M(7
8),D(5),S(5),N$(20),U$(55),A$(6),C$(9),V
$(30),WW$(47),F(9),J(29),V(24),P$(32),H(
40),I(5),L(5)
220 DEFFNR(I)=ASC(MID$(N$(N)+"<",I,1)+"
")-63:DEFFNT(I)=ASC(MID$(N$,I-(I<1)*2,1)
+"?")-63:DEFFNP(I)=ASC(MID$(P$(J),I,1))-
78:DEFFNL(I)=ASC(MID$(LO$,FU*2+I+1,1))-6
4
230 DEFFNW(I)=VAL(MID$(M$,I,1))
240 A$="ェェェェ":A$(0)="サナ"+E$+"シニ":A$(1)="
セセ"+E$+"ェェ":A$(2)="ーイキク"+F$+"アウチケ"+F$+"エ
カツト"+F$+"オタテコ":A$(3)="ヌヌヌヌ"+F$+"セセセセ"+F$
+A$+F$+A$
250 RESTORE1930:FORI=1TO55:READ U$(I):NE
XT:FORI=1TO27:READS$(I):NEXT:FOR I=1 TO
44:WW$(I)=USR1(USR(I+139)):NEXT
260 RESTORE 2010:FOR I=1 TO 31:READ P$(I
):NEXT
270 FOR I=1 TO 20:J(I+9)=VAL("&H"+MID$("
370468084601 2FFCAEAE",I,1)):NEXT
280 FOR I=0 TO 8:C$(I)=MID$("  lmnoリルhih
iレロjkbc",I*2+1,2)+E$+MID$("  pqrstu`a`ad
ebc  ",I*2+1,2):NEXT
290 N=0:GOSUB 1820
300 FOR I=1 TO 5:M(I)=9:L(I)=1:I(I)=1:D(
I)=(I>2):FOR T=1 TO 4:M(T*5+I)=9+18*(I>2
 AND T=6-I):NEXT:NEXT:G!=0:X$="MH":AM=2:
H=2:HC=0
310 XX=19:YY=6:FF=1:CF=&HD8AC:LO$="AABAC
AECGAHDFALAFCHAJAMAICKAEACABADANCFABAOAP
ARDUCQCVAWDSANAFAAA?A":FU=0:FG=46:FO=2:F
K=0:MF=0:VPOKE 2384,208:VDP(1)=98:WIDTH3
2:DB=&HDBA2
320 A$="_.ろおンみしけゆ「D_.あしンるいうな°ち えほうねていすあら
ゅき●°さおむ°あ「D_.ろさねのあお●ひ°らっ°うり「D_.み°ンときおきさン
ちと すむ● か°あさつあり せン「":GOSUB 360:GOTO 30
330 '──── WORD
340 GOSUB 350:F=15:L=LL:GOTO 1530
350 FF=0
360 L=0:IF A$="" THEN RETURN
370 VPOKE 2335,209:GOSUB 1740
380 FOR II=1 TO LEN(A$):Z=ASC(MID$(A$,II
,1)):IF Z¥64<>1 THEN PRINT CHR$(Z-(Z>129
)-(Z=143));:IF VPEEK(&H1AAE)<33 THEN 430
390 IF Z<>68 AND CSRLIN<21 THEN 410
400 QQ=FF:GOSUB 1530:FF=QQ:E=0:GOSUB 450
:GOSUB 1750:E=1:GOSUB 450:Z=0
410 IF Z=69 THEN PRINT
420 IF Z>71 THEN PRINT USR1(USR(Z-71));
430 IF FQ THEN FOR FQ=0 TO 99:NEXT
440 NEXT:IF FF<0 THEN RETURN ELSE ON FF
GOSUB 1530:FF=1:E=0
450 POKE &HF3B0,32-18*E:POKE &HF923,24-E
:POKE &HF922,248*E:RETURN
460 '─── むら ───
470 FORI=1TO5:F(I)=0:S(I)=0:NEXT:TL=1:N=
J-2:NN=N+1:FT=-FNL(1)*(FNL(0)=NN):GOSUB1
820:R$="":U=USR6(1):UU=(H(NN)>HC)
480 U=USR5(0):GOSUB 1780:E=16:F=19:C=13:
D=1:GOSUB 1750:PRINTG$"41く"みんむら その";NN:U
=USR5(1)
490 A$(5)="":A$(6)="ひょけいなって"+STR$(H(NN)-
HC)+"ぬわおおり`":A$(4)="_.けねみよとよ」E"+STR$(TU)
+"おあ つンすむつまれ「":A$=A$(4-UU-(PEEK(DB+NN*2)
>64)):FF=0:GOSUB 360:PT=0:X=14:Y=11:IF U
U THEN 30
500 T=(FT<3):GF=T+(NN=29):PT$=N$(TN*2+2)
:T=0:IF GF=0 THEN PT$=USR(FG+6):GOTO 100
0
510 IF PT$>"0" AND FK<NN THEN 1000 ELSE
610
520 X=14:Y=11:S=0:FOR I=1 TO TN:N=I:T=0:
R=3:GOSUB 1560:S=S-(Q>0 AND FNR(1)>0):NE
XT:T=3
530 TU=TU-1:IF TU=0 AND S>0 THEN A$=U$(4
2):FF=0:FC=0:GOSUB 360:GOTO 860
540 IF S THEN 610
550 '─── ぜんめつ しょり
560 HC=HC+1:H(NN)=FC+HC:T=DB+NN*2:POKE T
,PEEK(T)OR64:FO=FO-(NN+2>FO)
570 U=USR6(1):MO=0:U=(R$>""):A$=U$(46)+U
$(2+U)+U$(FX):GOSUB350:N$=R$:ON-UGOSUB16
80
580 IF R$="" THEN 30
590 N$=R$:E=FNT(1):F=-FNT(2):T=1:M(30+E)
=M(30+E)-F:GOSUB 1500:R$=N$:N$=X$:F=-F:T
=1:GOSUB 1500:X$=N$:GOTO 580
600 '──── WINDOW
610 ONT/3GOSUB1780:GOSUB 160:T=-3*((I-25
)¥29=5)
620 FOR N=1 TO TN:I=(FNR(4)=1):IF ABS(FN
R(2)+.5-I-A)<1-I AND ABS(FNR(3)+.5-I-B)<
1-I THEN TB=N:N=6
630 NEXT
```

```
640 IF T THEN N=TB:GOSUB 1580:T=3:FORI=1TO5:J=T(I):T(I)=J+(J-TB)*(S(I)=0):J=F(I):F(I)=J+(J-2-(T(I)=TB))*(J=1ORJ=2):NEXT:GOSUB 1650
650 GOSUB 1660:IF W=0 THEN 610
660 R=K:ON R*T¥3 GOTO 750,700,750
670 '── MAIN WDW
680 V=K:J(0)=32+(1-MO)*(NNMOD3+1):J(1)=FG:A$=U$(5)+"D"+USR(J(-(FT>0))):FT=FT-(FT=1 AND V=2):ON-(V=2)GOSUB 360:T=0:ON V GOTO 930,650,30
690 '── そうびさぐる
700 N=TB:R=3:T=0:GOSUB 1560:P=8+(Q=0 OR FNR(1)=0):A$=U$(P):IF P<>8 THEN GOSUB 360:GOTO650
710 FF=-1:GOSUB 360:N$=N$(0):FOR P=1 TO LEN(N$(N))-6:J=FNR(P+6)+3:ON-(JMOD5<4)GOSUB720:NEXT:N$=N$(N+TN):J=(N$>""):A$=U$(9)+U$(2+J)+"Eせいけの"+U$(2-(FNR(6)>0)):FF=0:GOSUB 380:ON-JGOSUB1680:ON1+JGOSUB 1530:T=3:GOTO650
720 GOSUB 730:PRINT WW$(FNT(J¥5))"、":GOSUB 730:RETURN
730 IF CSRLIN=22 THEN GOSUB 1530:E=0:GOSUB 450:GOTO 1740 ELSE RETURN
740 '── にんむ
750 GOSUB 1670:L=AM:F=14:GOSUB 1530:MN=K:T=3:IF K=0 THEN 650
760 IF R=3 AND F(MN)=1 THEN SS=0:I=0:GOTO 800
770 IF(T(MN)<>0 AND T(MN)<>TB)OR F(MN)>0 OR M(MN+15)<0 THEN 750
780 T=6:GOSUB 1660:SS=K:IF SS>5 THEN 820
790 A=0:I=1:IF K=0 THEN 750
800 N=TB:J(4)=(FNR(6)¥4>I(MN))*2:J(5)=(FNR(1)>1)*2:J(6)=0:J(7)=0:R(MN)=J(SS):F(MN)=I:T(MN)=TB:S(MN)=SS:A(MN)=A:T=3:GOSUB 1780:GOTO640
810 '─── うりかい
820 P=(SS>5)+(SS=6):A$=N$(TB+TN):U=(A$>""OR SS=6):A$(5)=X$:A$(6)=A$:N$=A$(SS-1):A$=U$(24-P*U):KK=K:GOSUB 1720:FF=1+U:GOSUB 360:IF K=0 THEN 780
830 ON-U GOSUB 1680:IF U*(K=0) THEN 780
840 IF K*U THEN J=A:I=-(FNP(1)*500+FNP(2)*50)¥P:A$=USR(A+139)+U$(25)+STR$(I)+U$(25-P):E(MN)=B:C!(MN)=I*B:FF=0:GOSUB360:F=17:L=2:GOSUB 1530:K=2-K:I=1:IF K=1 THEN 800
850 GOTO 820
860 '─── つぶす
870 GOSUB 1780:FOR N=1 TO TN:ON-(FNR(1)>0)GOSUB 880:NEXT:R$="":FX=0:GOTO570
880 IF MO=0 THEN I=USR6(3):MO=1
890 M(69)=M(69)+1:POKE CF,0:SOUND7,177:FORI=0TO31:SOUND6,I:SOUND8,15:NEXT
900 E=FNR(2):F=FNR(3):ON1-(FNR(4)>1)GOSUB1770,1760:MID$(N$(N),1)="?"
910 U=USR6(255):FORT=0TO400:NEXTT:RETURN
920 '─── じっこう
930 S=0:FORI=1TO5:S=S+S(I):J(I)=0:F(I)=-3*(F(I)>0):NEXT:IF S=0 THEN A$=U$(55):GOSUB 360:GOTO 610
940 IF MO=0 THEN I=USR6(3):MO=1
950 GOSUB 1780:FOR Y=1 TO 5:IF S(Y)=0 THEN 1360
960 PT=Y:N=T(Y):E=15:F=7:GOSUB 1600:IF PT=9 THEN 1360
970 R=3:T=0:GOSUB 1560:IF FNR(1)=0 OR R(Y)<-1 OR Q=0 THEN R(Y)=-2:GOTO1350
980 N=T(Y):GOSUB1650:GOTO 1160
990 '─── かみ/ゆうしゃ せんとう
1000 T=(FT<3):GF=T+(NN=29):FD=FG+(FG-30+GF*5)*T:A$="H."+CHR$(91-GF)+" bD"+USR(FD+1)+"DH。ささンえぬおンあさほし!"
1010 M$=MID$("12345",1,AM):U=1:U=USR6(3):SP=8
1020 N$(0)="A-----YY":N=0:GOSUB1650:FOR I=0 TO 1:PUTSPRITE 13+I,(24,24),J(24+I-GF*2),50+I-GF*2:NEXT:FF=0:GOSUB 360:U=1:K=1
1030 FOR O=1 TO LEN(PT$):E=15:F=14:C=14:D=5:GOSUB 1750
1040 PRINTG$"/1めいれい"G$"11ひきあげろ"G$"01ぼうぎょしろ"G$"21じゅもんかけろ":N=1:F=7:GOSUB 1630:L=3:F=15:GOSUB 1540:KK=K+(K=3):IFK=0THEN1040
1050 IF K=2 THEN I=-2:GOTO 1150
1060 IF K=3 THEN POKE CF,0:FOR J=0 TO 9:SOUND 7,56:SOUND 8,15:SOUND 1,4:SOUND 0,RND(1)*200:VPOKE 2052,224-(JMOD2=0)*14:NEXT:POKE CF,1
1070 A=VAL(MID$(PT$,O,1)):A$=USR(FD+2+A):GOSUB 350
1080 IF A+KK=3 THEN PRINTG$"1!"U$(50-(A=2)):GOTO 1120
1090 IF (AORKK)<>2 THEN 1120 ELSE E=(KK=2):S=E*I(FNW(U)):GH=GH+S:D=(A=2)*10:X=K:T=0:GOSUB 1570:K=X:M(J)=M(J)+D
1100 FOR C=0 TO 1:B=-D*(C=0)-S*C:IF B THEN T=USR6(225):FOR T=0 TO 16:SOUND 6,T+T:VPOKE 2052-C*E*304,24-(TMOD4>1)*185:NEXT:VPOKE 2052,224:LOCATE1,17+C:PRINT MID$(STR$(B)+U$(49)+U$(53+E*C),2)
1110 NEXT
1120 T=0:GOSUB1570:I=-2:IF M(J)<1 THEN 1150
1130 IF GH>0 THEN NEXT:GOTO 1030
1140 VPOKE 2352,208:U=USR6(1):I=(GF=0AND FT=4):AM=AM-I:A$=CHR$(91-GF)+"●°えさ°!D"+USR(FD+5)+U$(-I*6):GOSUB 360:I=(FT>2):FG=FG-I*7:FT=-FT*(I=0):FU=FU-I:I=-1:MF=(GF=-2)ORMF:IF FK<NN THEN FK=NN
1150 O=99:NEXT:VPOKE 2352,208:ON1+(MF=-2)*I GOTO 30,1840,30:'─ あくまこうげき
1160 R=SP-1:A$=U$(35+R):GOSUB350:IFR>2THEN FOR T=0 TO 399:NEXT:GOTO 1210
1170 T=0:FORP=1TOLEN(M$):U=FNW(P):ON-(M(U)<1)GOTO1190:FORH=1TO L(U):GOSUB 1560:IF P+H=2 AND W=0 THEN H=9:NEXT:P=9:NEXT:R(Y)=-2:GOTO 1270
1180 IF W THEN B=(QMOD5=3)*3:MID$(N$(N),W+6)=CHR$(J*5+64+B):A$=U$(31):GOSUB1550:M(61+J)=M(61+J)-(B=0):ON-B/3GOSUB350:N=0:ON-(B=0)GOSUB1730:N=T(Y):NEXT ELSE R(Y)=-1:H=9:NEXT:P=9:NEXT:GOTO1350
1190 NEXT:GOSUB 1560:R(Y)=(Q=0)
1200 '── うりかい
1210 IF SP<6 THEN 1270
1220 I=1+2*(SP=7):H!=G!:G!=G!+C!*I:IF G!<0 THEN G!=H!:R(Y)=-3:GOTO 1270
1230 E=AA:F=EE*I:K=TN+T(Y):N$=N$(K):T=1:GOSUB 1500:N$(K)=N$:F=-F:N$=X$:T=1:GOSUB 1500:X$=N$
1240 IF SP=6AND(E+10)¥12=1THEN A=E+6*(1+2*(E>7)) ELSE IF SP=7THEN A=E:E=13 ELSE 1270
1250 I=INSTR(N$(0),CHR$(A+63)):IF I THEN MID$(N$(0),I)=CHR$(E+63):GOTO 1250
1260 '─── ひと こうげき
1270 N$=N$(0):FOR P=1TOLEN(N$(N))-6:Q=FNR(P+6)+3:I=QMOD5:AB=(FNT(Q¥5)<>7):A$=U$(30+(Q¥5=2)):IFI=4THEN1290 ELSE T=0:GOSUB 1570:IF M(J)<1 OR I=2 THEN P=R(Y):R(Y)=P+(P+2)*(I<>2):A$=U$(32-AB):ON-(I=2)GOSUB 1510:P=99:NEXT:GOTO1300
1280 GOSUB350:N=0:S=FNR(Q¥5)-1:N=T(Y):S=1-S*(I=1ANDS<6):FOR W=1 TO-3*(Q¥5=2):M(J)=M(J)-S:GOSUB 1520:E=15:F=7:N=T(Y):GOSUB1630:NEXT ELSE R(Y)=-2:P=99:NEXT:GOTO1300
1290 NEXT:'──にんむ しょり
1300 R(Y)=R(Y)+(SP>3 AND R(Y)>-1):N=T(Y):IF SP<4 OR R(Y)<>-1 OR FNR(1)=0 THEN 1350
1310 IF SP>5 THEN 1350
1320 IF SP=5 THEN AB=0:GOSUB 1780:N=T(Y):GOSUB 880:A$=U$(34):GOSUB 1510:R(Y)=-1:GOTO 1350
1330 IF FNR(6)>0 THEN R$=R$+MID$(N$(N),5,2):MID$(N$(N),6)="?":GOTO1350
1340 R(Y)=-2:GOTO1350
1350 POKE CF,1:SOUND 7,184:'GOTO 820
1360 NEXTY:GOSUB 1780
1370 B$="":FORI=1TO5:J(I)=0:NEXT:E=15:F=0:FOR Y=1 TO 5:PT=1
1380 N=Y:GOSUB 1600:IF PT=9 THEN NEXT:GOTO 1400
1390 F=F+D+2:I=R(PT):I=I*(I<0):B$=B$+U$(10+I-(SP=7 AND I=-2)):IF I THEN FOR I=1 TO LEN(M$):J=VAL(MID$(M$,I,1)):F(J)=0:S(J)=0:NEXT:GOTO 1380 ELSE 1380
1400 A$=U$(-14*(B$>""))+B$:GOSUB 360:GOTO 520
1410 '──── どうぐ
1420 U=USR2(0):GOSUB 1720
1430 N$=X$:L=LEN(N$)¥2:ON-(L>0)GOSUB1680:IF K*L=0 THEN RETURN
1440 GOSUB1700:K=1
1450 L=AM:E=0:F=9:GOSUB 1540:I=K:IF K=0 THEN 1420
1460 IF A<13 THEN E=I(I):F=1:T=1:GOSUB1500:I(I)=A:L(I)=A+(A-1)*(A>6 OR M(5+I)<0) ELSE J=A:C=(M(10+I)<0):D=0:FOR T=0 TO 3:U=T*5+I:E=M(U)+FNP(T+3)¥(1-C):E=E+(E-9)*(E>9)+(E+9)*(E<-9):M(U)=E:D=DOR(E<0):NEXT:D(I)=D
1470 E=A:F=-1:T=1:GOSUB1500:GOSUB 1710:X$=N$:SOUND 8,15:SOUND 0,99
1480 ON 1-(J>0) GOTO 1420,1450
1490 '──── SUB
1500 J=0:IF E<1 THEN RETURN ELSE A$=CHR$(E+63):X=INSTR(T,N$,A$):IF X=0 THEN N$=N$+A$+CHR$(F+63):RETURN ELSE T=X+1:IF XMOD2=1 THEN J=FNT(X+1)+F:A$(5)=A$+CHR$(J+63):A$(6)="":N$=LEFT$(N$,X-1)+A$(6+(J>0))+MID$(N$,X+2):RETURN ELSE 1500
1510 GOSUB350:IF AB THEN RETURN ELSE FOR I=1 TO 5:K=R(I):X=(T(I)=T(Y)AND S(I)>0):M(I)=(-M(I)+1)*(SP=5 OR X=0)-1:R(I)=K+(K+2)*(X AND K>-1):NEXT:RETURN
1520 SOUND 6,15:X=USR6(225):RETURN
1530 K=1
1540 Z=0:FORI=0TO1:W=(L=0):PUTSPRITE7,(E*8+4-W*99,F*8+K*8-W*52),Z+14,49:Z=1-Z:S=STICK(0):K=K-(S=1)*(K>1)+(S=5)*(K<L):W=-STRIG(0):I=-(SMOD4=3)ORW:NEXT:K=K*W:RETURN
1550 ON-(R<>2)GOSUB1520:FOR I=1 TO 5-(B<0):LOCATE W*2,3:PRINTC$(-(J-(R=2))*(IMOD2=0)):NEXT:RETURN
1560 W=0:T=T+1:Q=FNR(T+6)+3:IF Q>0 THEN J=Q¥5:IF J>J(R*2+10)ANDJ<J(R*2+11) AND QMOD5<4 THEN W=T:T=T-1:RETURN ELSE 1560 ELSE T=T-1:RETURN
1570 B(Y)=B(Y)+1:M=N:J=FNW(B(Y)):T=T-(M(J)<1):H=(T>LEN(M$)):IF J=0 THEN B(Y)=0:GOTO 1570 ELSE IF M(J)>0 OR H THEN RETURN ELSE 1570
1580 E=15:F=0:PT=1:FOR U=1 TO 5:J(U)=0:NEXT
1590 IF PT<6 THEN GOSUB 1600:F=F+D+2:GOTO 1590 ELSE RETURN
1600 FOR U=PT TO 5:IF T(U)=N AND J(U)=0 AND S(U)>0 THEN J(U)=1:PT=U:U=6:NEXT:GOTO 1610 ELSE NEXT:PT=9:RETURN
1610 U=PT:SP=S(U):AA=A(U):EE=E(U):C!=C!(U):M$=HEX$(U):FOR U=PT TO 5:IF N=T(U) AND SP=S(U) AND J(U)=0 AND A(U)=AA THEN M$=M$+HEX$(U):J(U)=1
1620 NEXT
1630 C=14:D=LEN(M$)+1:GOSUB 1750:LOCATE 17,F:PRINT LEFT$(S$(SP+6)+"/"+WW$(AA),13):LOCATE 19,F+1:PRINT"NM HP BRK C":FORI=1TOD-1:T=VAL(MID$(M$,I,1)):GOSUB 1640:NEXT:RETURN
1640 LOCATE 16,F+I+1:A$=MID$(" ○●*",1+F(T),1)+S$(22+T)+"/##/##/"+MID$(" ● -",1-2*(D(T)=0),2):PRINTUSINGA$;M(T);L(T):RETURN
1650 E=1:F=1:D=4:C=(LEN(N$(N))-6)*2:IF C<1 OR FNR(1)=0 THEN RETURN ELSE GOSUB1750:GOSUB 1800:FOR I=1 TO C¥2:LOCATE I*2,3:J=FNR(I+6)+3:K=(JMOD5<4):PRINTC$(-K*J¥5):NEXT:RETURN
1660 E=T¥3:F=14:C=12-T¥3:D=7:GOSUB 1750:J=2-(T=6)*4:FOR I=0 TO J:LOCATE E+2,F+I+1:PRINT S$(I+T+1):SOUND9,15:SOUND3,0:SOUND2,99+I*4+T*10:NEXT:L=J+1:GOSUB1530:RETURN
1670 E=15:F=13:C=14:D=AM+2:GOSUB1750:PRINTG$".3NM HP BRK C":F=13:FOR T=1 TO AM:I=T:GOSUB1640:NEXT:RETURN
1680 E=14:F=0:C=15:L=LEN(N$)¥2:D=L:GOSUB 1750:T=1:FOR I=1TO L:LOCATE 16,I:PRINT WW$(FNT(T)):LOCATE 27,I:PRINTUSING"ヲ##";FNT(T+1):T=T+2:NEXT
1690 GOSUB 1530:A=FNT(K*2-1):B=FNT(K*2):RETURN
1700 R=FNT(K*2-1):E=0:F=7:C=30:D=AM+3:GOSUB1750:GOSUB1800:LOCATE E+1,F+1:PRINTWW$(R)" つかう":LOCATE 3,F+2:PRINT"NM HP ほのおち みずBRK  そうび":FOR I=1 TO AM:GOSUB1710:NEXT:RETURN
1710 LOCATE 1,I+9:A$=S$(22+I)+"/##/##/##/##/##/           ":MID$(A$,21)=USR1(USR(I(I)+139)):PRINTUSINGA$;M(I);M(I+5);M(I+15);M(I+10);L(I):J(I)=0:RETURN
1720 E=16:F=18:C=13:D=2:GOSUB 1750:PRINTG$"31あくまれき"HC+900"ねん"G$"41ぐみんつうか"G!:RETURN
1730 A=FNR(J):R$=R$+U$(-54*(R=2)):IF A AND J<>5 THEN R$=R$+CHR$(A+63)+"@":RETURN ELSE RETURN
1740 E=0:F=14:C=F:D=7:GOSUB 1750:E=1:GOTO 450
1750 Z=USR3(0):LOCATEE,F:PRINT"ネ";STRING$(C,207);"ホ":FOR Z=1 TO D:LOCATE E,F+Z:PRINT"ノ";SPC(C);"ヘ":NEXT:LOCATE E,F+D+1:PRINT"ハ";STRING$(C,203);"フ":LOCATE E,F+1:RETURN
1760 FOR I=0 TO 6:FOR T=0TO400:NEXT:LOCATE E,F:PRINTA$(I¥4):PUTSPRITE3,(E*8,F*8-I-2),15,VAL(MID$("3444340",I+1,1))+44:SOUND8,VAL(MID$("369876",I+1,1))+5:NEXT:RETURN
1770 FOR I=0 TO 11:FORT=0TO130:NEXT:LOCATE E,F:PRINTA$(I¥9+2):FOR T=0 TO 3:PUTSPRITE3+T,(E*8-(T>1)*12+2,F*8-2-I-(T MOD 2=1)*12),15,VAL(MID$("43434343434340",I+1,1))+44:NEXT:SOUND 8,VAL(MID$("98422799963",I+1,1))+6:NEXT:RETURN
1780 FOR J=0 TO 10:VPOKE 2360-J*4,209:NEXT:CLS:U$=USR7(N$(TN*2+1))
1790 FOR N=1 TO TN:E=FNR(2):F=FNR(3):J=N+7:I=-(FNR(4)>1):PUTSPRITE J,(E*8,F*8+15-16*I),12,45+I:LOCATE E,F:PRINTA$(2-I*2-(FNR(1)=0)):NEXT:RETURN
1800 J=&H920:FOR I=1 TO TN:IF (VPEEK((VPEEK(J)¥8)*32+VPEEK(J+1)¥8+&H1820)-8)¥24<>7 THEN VPOKE J,209
1810 J=J+4:NEXT:RETURN
1820 RESTORE 2060:T=-4:TN=1:FOR I=0 TO N:T=T+TN*2+3:READ TN,GH,TU,FC:NEXT:FOR I=0 TO TN*2+2:N$(I)=USR(T+I+182):NEXT:N$(1)=N$(1)+MID$("V",2+(FT>1),1):KJ=(PEEK(DB+NN*2)<32):KM=(FT>1 OR KJ):RETURN
1830 '─── ENDING
1840 A$=USR(139):GOSUB 360:U=USR5(0)+USR6(4):VPOKE 2304,208:WIDTH22:A$=USR(132):FF=0:GOSUB380:U=USR5(1):FORI=0TO1:FOR T=0 TO 5^6:NEXTT:NEXT:U=USR5(0):CLS:U=USR5(1)
1850 M(38)=M(39):LOCATE 0,22:PRINTUSR1(U$(17)):PRINT:FOR I=1 TO 38:PRINTSPC(13-LEN(WW$(I)));WW$(I);"ヲ";M(30+I):FORT=0TO999:NEXT:NEXT
```

次ページへ続く

```
1860 RESTORE 2030:FOR I=0 TO 64:PRINT:RE
AD A$:LOCATE 15-LEN(A$)¥2,24:IF A$>"" TH
EN FOR J=1 TO LEN(A$):A=ASC(MID$(A$,J,1)
):PRINTCHR$(A-(A>46));:NEXT
1870 FOR T=0 TO 399:NEXTT:NEXT
1880 T=&HD89A:IF PEEK(T)<58 OR PEEK(T+1)
<209 THEN 1880
1890 U=USR6(0):FORT=0TO3^8:NEXTT
1900 FOR I=0 TO USR6(1)+2:WIDTH22:LOCATE
 0,9:A$=USR(I+179):FF=0:GOSUB380:FOR T=0
 TO LEN(A$)*99:NEXTT:NEXT
1910 FOR I=0 TO 400:T=&HDA40:J=15-I¥26:P
OKE T,J:POKE T+9,J:NEXT
1920 U=USR5(0):CLS:PRINTG$")+THE END":FO
RI=USR6(0)TOUSR5(1):I=0:NEXT:END
1930 '── U$(N)
1940 DATA けいあょ°めねつンし「,っらほすわ「,っらほし「,¥,H1。
ろ°きさむおンあょつほあらJ,D[の ふわとちへン● めょつあ°!Dとおな Hお
ンあ°!DHおンあょは”かひう°!,°ンるめあほすわすンEK「,せいはンさつあり
ひンかの、、,、、ねゆいつンし!Eとえ」けけつンいょつありめねの,UE,TE,V
E,ME
1950 DATA さンゅいかゅいへいけきE,_。かれきしりせン,_。かれきゆみ
せン,らぉき°ンちはわ あたよわ,E,E,E,E
1960 DATA P●Oかほし?EK,せけつンOありねの けろ°ンくつンしおン
 Pな さもさゅい」K,となめOほすわすン」K,のEはてち,さほしおンESK?E
 1-すンわひンおあさむれE Q,つンいるりEゆいつンしおン?E 1-Rいらちく
れE Q,--,えいこほね はょこちくわ!
1970 DATA WX,もきせいつンひょおち!,Hのよあ Y!なくンりH°た!,
なわさンわY!EHなのかおとあ!,Iおンちひンるり!EなくンりH°た!,H°たX
!,H°たX,みしむ●こよょつJかぉ-!,せいけ●えせょつJ,I●けろさつJ,H
。Zおょつゆ-Eっらおンて-,H。Zいょつゆえ!Eろ-あ っらおンて,ほえい。と
なきンしンきンしンもょてわさンぉ!けいもりわ さンぉ!DH。っ、
1980 DATA ¥,¥,¥,みよ● すンわむちこす°!Dらぉき°ンちはわの,
H。K」なめち おン^つンし「Eてンるおちおょつき°ンこあ「,H。ほ°ン^つンし
「EK「
1990 DATA の%”&-’”を,%”&-’”をあたえられない,こうけ”きを
かわした!,あたえた!,うけた!,^@,H。K」むあるあおンほ°ンつンしおン「
2000 DATA むらをおそわせろ,むらひとのはなしをきく,ひきあけ”ろ,にん
むをあたえろ,ようすをさく”らせろ,にんむをとく,むらひとをおそえ,きしをおそえ
,むすめをさらえ,そうこをおそえ,たてものをこわせ,ものをうりにいけ,ものをかい
しめろ,は°たあんをよめ,しろ,ふ”きや,のろいや,やくそうや,やと”や,りょう
てい,むらのいえ,きょうかい,くとうろ,"ろ-     ",てひろす,らこ”ふ,ろうた
す
2010 DATA NO,NO,NP,NT,PN,RN,NO,NO,NP,NQ,
NR,NS,NRONNN,NPSMNM,NPQNNM,NPSNMN,NRZNNN
,NTNNTN,ONNZNN,NRNTNN,NVZNMN,ONNPLP,NONN
ZN,NPNNNZ
2020 DATA PNNNNB,PNNNZB,NTNZNZ,ONZNNB,NO
BNNN,NOHSSS,NNMNNN
2030 DATA CDKUHMCTR RS@EE,,,F@LDCDRHFM,O
QNFQ@LLDC,LTRHB,,AX HJTRGH SNFN,,,CDUDKN
OLDMS AX,,RGHMX@ SNFN,SNLNN RTYTJH,,,TRH
MF CDUHBD,,@0-E9O@M@RNMHB,LNKHSNQ9MDOSTM
D RNES,LRW-CNR RTODQ G@MCANNJ9AHSR
2040 DATA J@V@H OH@MN,,,FQ@OGSHDR,,L@MX
VNQJR ENQ EL-6,3 VNQJR ENQ OA-1//,CTKUDQ
R 0876,L@LNMN PTDRS 0877,L@LNMN PTDRS HH
 0878,CDUHK HM MDHSHF@@ 088/,FQDX BNKKD@
FTD 0880,@MC,CDKUHMCTR 0881,,,OQDRDMSDC
AX
2050 DATA ,SOL.BN RNES VNQJR ,0881,,,,,,
,,,,,,,,,,,,,,,,,,
2060 DATA 2,6,1,1,3,6,2,1,3,6,2,2,3,5,2,
1,4,4,3,1,1,10,1,2,3,0,2,1,3,12,1,1
2070 DATA 3,9,2,1,2,0,1,1,2,0,2,1,3,4,2,
2,3,0,2,1,4,18,1,1,3,0,2,2,1,0,1,1
2080 DATA 2,16,2,1,3,24,1,2,2,6,1,1,5,2,
2,1,3,12,2,2,1,0,2,1,5,15,1,1,4,25,1,1
2090 DATA 5,30,1,1,1,6,1,2,1,0,1,1,3,0,3
,0,1,60,1,99
2100 '────────────────────
2110 ' DELVINDUS (B)
2120 ' TPM.CO SOFT WORKS 1992.JULY
2130 '────────────────────
2140 '─── WORD CHANGE
2150 WIDTH 14:CLS:LOCATE 0,5:LINE INPUT
A$:WIDTH30:LOCATE 0,10:B$="":FOR I=1 TO
LEN(A$):A=ASC(MID$(A$,I,1)):A=A+(A>129)+
(A=145):B$=B$+CHR$(A):NEXT:PRINTA$:END
```

ARMED PLANETS アームド・プラネッツ

MSX turbo R専用 by 福留英明

▶遊び方は42ページ

ファイル解説

ARMED-P. FDX……BASICプログラム。これを起動する。RAMディスクの設定やRAMディスクへのファイルの展開をしたあとメインプログラムを起動 ※投稿時は「INIT.ARM」というファイルネームでしたが、付録ディスク収録のためにリネームしました

ARMAIN2. BAS……BASICのメインプログラム

ARMMAC. BIN……マシン語プログラムのBSAVE形式ファイル(&HD000~D0F9)

SIN_COS. DAT……三角関数のテーブルデータのBSAVE形式ファイル(&HD400~D9FF)

APSPR. BIN……スプライトデータのBSAVE形式ファイル

PLANET3. GRP……グラフィックパターンデータのコピー形式ファイル(惑星のグラフィックや文字フォントのグラフィックなど。129×212ドット)

　ゲームを遊ぶには以上の6ファイルが必要です。

1. DG、2. DG、3. DG……ARMED-P. FDXによってRAMディスクに作られる。デモのときのグラフィック。ゲームを始めるたびに作成される。

ARMAIN2. BAS

おもな変数の意味

(P、V、A、W……倍精度実数型、N……単精度実数型、その他……整数型)

X、Y……汎用

ST……スティック番号

IT、B$……フォント表示ルーチン用⇒IT=0以外なら文字を表示中にトリガー入力があればリターンする。B$が"ON"なら音を出しながらフォント(文字の形のデータ)を表示する。

P1、P2……プレイヤー1、2が選択した惑星番号

A1、A2……各プレイヤーの入力した角度

PS(1)、PS(2)……各プレイヤーが使用しているスティック番号

S1、S2……各プレイヤーが入力したスピード

OX、OY……プレイヤー1の惑星の座標

TX、TY……プレイヤー2の惑星の座標

LC……フォント表示色

WX、WY……太陽風（プラズマ）スピードのX成分、Y成分

PN……パターン番号

PX(n)、PY(n)……各プレイヤーのミサイルの座標(n=1か2)

VX(n)、VY(n)……各プレイヤーのミサイルのスピードのX、Y成分(n=1か2)

GP(m, n)……裏画面に用意された各パターンの座標。mはパターン番号。nは0~3で、n=0、1が左上の座標。n=2、3が右下の座標

PM……プレイモード(1=対戦、2=1人用(左)、3=1人用(右))

SL……「MARTIS」用の照

プログラマからひとこと 価値ある1本

今回はゴルフゲームのおもしろさを違う形で表現できないかなあ、と考えたらこんなのができましたがどんな感想をもたれたでしょうか。自分としてはまあまあ気に入っているのですが。しかしこのように理詰めで作ったものをほかの人に評価してもらうというのは、作者にとってはけっこう不安なものがあります。なぜなら、もし評価されなかったならそれは自分の分析が誤解だったということだからです。そんなわけで、通知がくるまでは、いつもとは違う不安がありましたが、今は本当にホッとしています。これを書いている現時点では選考会で何点だったのかはわからないのですが、とりあえずでも採用になったとゆうことで私にとって価値ある1本でした。

福留英明　東京・22歳

P. S.　Z80ユーザーの方々、ごめんなさい。このゲームはドットで曲線を描くために膨大な計算を必要とするため、tR専用となってしまいました。それにしても、貴重な付録ディスクの容量を40KBも消費してしまって気がひけるので、デモだけでも見る方法を紹介します。

INIT. ARM　190、270行－カット
　930、1330、1410、1490行－ドライブ名 "H:"を"A:"にする。
APMAIN2. BAS
　110、3820、3860、3900行－ドライブ名 "H:"を"A:"にする。

　これで一応動くと思います。（周りに2+ユーザーがいないので、確認はしてませんが）もしかしたら、_PAUSE()という命令のところで、エラーが出るかもしれません。その場合は、_PAUSE()を取ってしまってください。なお、ハードウェアスクロールを使っているので2+でないと動きません。

準を長くするフラグ
WP……パターンを書きこむページ
KS……攻撃回数
TM……(TM/60)秒待つルーチンへの引数
GF(n)……各プレイヤーのヒットフラグ(n=1か2)
CR、CS……コンピュータが撃つ角度とスピード
NF(n)……自爆中に表示するスプライト番号(n=1か2)
U1、U2……思考ルーチン内部で使用

プログラム解説

10〜50　コメント
60〜130　ワークエリアのクリア/スプライトの設定
140〜340　ワークエリア、変数の初期化
350〜710　プログラムの流れを制御するコアプログラム/勝敗判定
720〜1230　(プレイヤーのキャラクタ選択部)選択画面の描画/プレイヤー1の選択/プレイヤー2の選択/実際に選択するときに出すワクやデータ(PLANET NAMEなど)を表示するサブルーチン
1240〜1370　パレット設定サブ
　1330〜1340　ゲーム中のパレット
　1360〜1370　プレイモードセレクト時
1380〜1500　フォントプリントサブ。A$に文字列を入れX、Yに座標を入れて呼ぶ
1510〜1560　星の描画サブ
1570〜1700　ゲーム画面作成サブ
1710〜2370　角度、スピード入力サブ
　1750〜1760　WIN数の表示
　1780〜1850　太陽風の設定
　1890〜1920　プレイヤー1入力
　1930〜1960　プレイヤー2入力
　2000〜2050　ミサイルの座標、速度を求める
　2060〜2070　プトレマイオス用にスピードを上げる
　2150〜2260　角度入力部サブ
　2270〜2370　スピード入力部サブ
2380〜2410　フォントプリントルーチンで表示される字の色を変更
2420〜2550　ミサイルグラフィックの表示サブ
2560〜2770　メインルーチンサブ
　2570　当たり領域の計算
　2590〜2620　ミサイルの座標計算
　2630〜2660　ヒットチェック
　2690〜2700　自爆判定
　2710　画面外チェック⇒(-10, -100)-(265, 312)からはみ出すとミサイルは自爆する
　2740〜2750　COM自爆判定
2780〜2910　ヒットサブ
2920〜3010　COMプレイヤーの角度、速度入力用擬似スティック入力サブ
3020〜3370　COM思考サブルーチン　※後述
3380〜3430　破片テーブル作成サブ
3440〜3500　自爆サブ
3510〜3770　クリア処理サブ
3780〜3950　デモルーチン
3960〜3980　ポーズサブ
3990〜4190　デモルーチン2
4200〜4210　画面クリア(黒色)
4220〜4730　セレクト画面時のルーチン
4740〜4760　デモルーチン2を実行中にボタンが押されたらセレクト画面へ
4770〜4890　乱入割り込みサブ
4900〜4920　変数をメモリへ退避するサブ
4930〜5080　ゲームオーバー処理。終わったらセレクト画面へ
5090〜5170　オールクリア時のトータル表示部。終わったらゲームオーバーへ

■COM思考サブルーチン

大まかな考え方を示します。

このゲームでは目標のY座標が自分とおなじ場合について、どの方向から太陽風が吹いても当たるように、すべての角度の場合についてデータを取ってあります。しかし、実際には自分と目標のY座標はずれていますので、このままでは目標には当たりません。

そこで、X軸を目標に向けて設定し、太陽風の向きを新しいX軸によって補正します。あとはデータを持ってきて代入すればよいのですが、Y座標がずれると目標との距離がのびることになりますので、それを補正したり、当たりすぎてもおもしろくないのでぎりぎりで外れるように細工したりしています。

■VRAMのページ割り当て

ページ0　ゲーム画面
ページ1　YOU WIN!画面
ページ2　モードセレクト(タイトル)画面
ページ3　キャラクタデータ、フォントデータ画面(「PLANET3.GRP」)+ゲーム中グラフィック退避用(右半分)

■ワークエリア

D400〜D6FF　照準の座標360度分
D700〜D9FF　同上(MARTIS用)
DF00〜DFFF　ヒット時に使う破片テーブル
E000　ここに数値を入れてA=USR(0)を実行(0=惑星破壊、1=PSGINIT、2=CAPSLAMP)
E001〜E002　飛び散る点の中心
E004〜E008　BASICの同名変数の保存エリア
E009　1ならデモルーチンを実行しない
E00A〜E010　"RESULT"で表示される各惑星を破壊するのにかかった攻撃回数
E011　0=CAPSランプを消す、1=CAPSランプをつける
E012　ラウンド数
E013　プレイヤー1の勝数
E014　プレイヤー2の勝数
E015　乱入すると1
E016　0=ノーマルランク、1=エキスパートランク
E017　敵と打ち合った回数

(Orc)

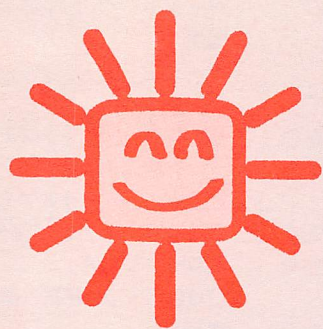
アフター・ジ・アル甲3
9月号のサンプルプログラムは約140万年かかる?

9月号の騎士順歴問題サンプルプログラムを実行した人はいるだろうか?　実行してみたとしても、たいていの人は、とっくに諦めたと思うが、まだしぶとく実行させている人に引導を渡さなくてはならない。

MS-DOS版N88BASIC(86)に移植してコンパイルし、PC-9801NLで実行してみたところ、半月ほどたった時点でも、32手目までは最初に選択される手から変化していなかった。

担当者がいろいろなプログラムを作ってその実行結果から判断したところでは、7手目が変化しない限り、解が表示されることはないように思われる。このことから、解が表示されるまでの時間を概算してみよう。

1つの手の変化が少な目に見て平均2通りあると仮定すると、2^{32-7}×0.5÷12年かかることになる。つまり、約140万年だ。これは、とても大ざっぱな計算なので、ずっと速いかもしれないし(たぶん、そんなことはないだろう)、ずっと遅いかもしれない。しかし、われわれが生きている間に解が表示されることは期待しないほうがよさそうだ。もっとも、「7手目が変化しない限り解が表示されることはない」という仮定が誤っている可能性もあるが……。

(ANTARES)

あしたは晴れだ！

今月のテーマ

付録ディスクにいーたいほーだい、ふたたび

1セクタごとにスタッフの智恵と苦労と思いがこめられている付録ディスク。1年前に比べ確実に進歩したにちがいない。

Mファンに付録ディスクが付いたのがいまから1年前。「値段が高い」、「テープユーザーを見捨てるつもりか」などなど、あまりいい声が聞こえてこなかった。あれから1年。今回はどんな声が聞こえてくるのだろう。

●Mファンと付録ディスクを箱にまとめておいたらゴミと間違えられて捨てられてしまった。父親は事の重大さに気付いていない。＝大阪府・池田圭(21歳)

……。(かわいそすぎて声がでない)

●付録ディスクにいいたいこと？それはタイトルCGのことだ。やたらにシリアスではなんか暗いんですよ。CGにストーリーを持たせたのがいけないのではないでしょうか。やっぱり中身にあったタイトルCGにしなくてはいけない、ということでもっと楽しい感じのCGにならないだろうか？(個人的には1991年11月号のタイトルCG、青リンゴを食べているシニリアとルーシャオがよかった)＝新潟県・さんぽん(？歳)

編集部でもタイトルCGが暗いなあと思いはじめていたのだ。ライトスタッフの木村さん、みんながシニリアの笑顔が見たがっているのでお願いします。

●最近、付録ディスクがRPGの主人公みたいにどんどん性能がよくなっていくのはいいけど、圧縮してあるプログラムが多くなってきて、どんどんユーザーディスクが必要になってきているのが嫌だ。＝富山県・国沢晃(16歳)

最初にうれしいほめ言葉をありがとう。

「どんどんユーザーディスクが必要になってきているのが嫌だ」とあるが、いまの付録ディスクにCGコンテスト、オールディーズのゲーム、ファンダムD部門作品などを圧縮しないで、1枚にまとめるのは不可能なのだ。ほかにも「圧縮解凍の作業がめんどうだ」、「ブランクディスクが何枚あってもたりない」などの不満を書いてきた読者がいたが、それらを解消するためのHASEMAKOクンの提案を紹介します。

●付録ディスクを解凍なしの2枚組にできないでしょうか？　オールディーズはまだいいとしても、ほかのは手間はかかるし、結局ディスクを買うのにお金はいるし。もし、それがだめなら、CGコンテストだけでまとめたものを3、4か月ごとに別売りすればどうでしょう。＝兵庫県・HASEMAKO(？歳)

付録ディスクを2枚組にするのは大冒険だ。2枚組にし、定価があがったMファンをみんな喜んでくれるかな？　それに、CGコンテストの作品を切り離してしまうのはさみしい。みんなそろった付録ディスクが楽しいのだ。

●Mファンの付録ディスクはひとことでいうと「本誌の補助目的プログラム、データの寄せ集めにタイトルとメニューを付け加えたもの」である。これではいつまでたっても付録ディスクの地位向上(？)は望めない。もっと付録ディスクの「ディスク」という特性をいかした、極端なことをいえば「本誌なんかなくてもいい」ディスクにしてほしいと思う。＝神奈川県・長野誠(15歳)

えっ、付録ディスクの地位向上？そんなことまでいいだすとねえ。べつに「本誌の補助目的」の立場でいいのでは。本誌と付録ディスクの調和を活かしたMファンがいいと思う。

●今のMファンはテープユーザーのことを考えていない。長いプログラムリストは載せていないし、付録ディスクにはテープユーザーにできないゲームは入っているし……。ディスクユーザーのほうが多いというのもわかります。それでもテープユーザーはいるし、これでは付録ディスクがほしくないのに買う人がかわいそうです。だから、付録ディスクを別売りにして、本にプログラムリストの解説をのせて。＝兵庫県・ディスクユーザー(16歳)

やはり今回もきてしまった、テープユーザー擁護の意見。その方式ももちろん考えたが、それではコスト的にMファンそのものが成り立たなくなってしまうのだ。

ただ、どういうわけか、こういう意見の主は、ディスクユーザーが多い。本物のテープユーザーの意見はあまり来ない。なぜだろう。

テープユーザーといえば、こんなホロリとするような意見もある今はテープユーザーだが、近い将来ディスクユーザーになる予定のライトウイング14クンからの手紙。

●ボクはMSX1・RAM32Kのテープユーザーです。従って付録ディスクで遊んだことはありません。でも、以前はたまにしか購入しなかったMファンを、付録ディスクが付いて以来、定期購読するようになりました。というのは確かに12月号の波路出右酢之介氏のように付録ディスクをホコリのように思っている方もいるわけですが、ボクにとっては違うからです。ボクにとっての付録ディスクは(ちょっといい過ぎかもしれませんが)未来の希望なのです。編集部の意見にもありましたが、これからターボRを買ったときの楽しみにとっておく。まさにそれなのです。受験が終わって、バイトして、ターボRを購入し、たまりにたまった付録ディスクで一気に遊ぶつもりです。＝岡山県・ライトウイング14(17歳)

ということは、ライトウイング14クンのところには、未使用の付録ディスクが今月号で13枚もたまっているわけだ。見事、大学に合格してはやく付録ディスクで遊ぶ日々がくることを願っている。

次は、以前はテープユーザーだったが、今はディスクユーザーになったファンダム常連TPM.COクン(以前、「大作ここに完成、近日発売！」のテーマで紹介した『DELVINDUS』は今月掲載)のテープユーザーに対する呼びかけと、今のディスクユーザーのアマチュアプログラマに対するちょっとした批判を含んでいる意見。TPM.COクンの意見はいつも厳しい。

●残念ですが、プログラムのレベルが下がっていると思います。ディスクだとどんどん作ってファイルにしておけばいいのだから、遅くなければ短くしたりする必要はないでしょう。しかーし、短くするのだって、楽しみのうちのはず。さらに、短くしようとする過程で、「本当にこの部分は必要なのか」と何度も考えて、そうして洗練されていったように思います。天才に制限は必要ない。だが、天才でないと自覚しているなら制限を設けないとダラダラするのです。テープユーザーなら判るでしょう。しいたげられたテープユーザーよ立ち上がれ！　もはやディスクユーザーとなったわたしでもテープ精神はある。待っているぞっ！＝東京都・TPM.CO(25歳)

プログラムのレベルがあがっているか、さがっているか、人によって感じ方はさまざまだ。最近、レベルが高くて……という意見もよく聞く。これを読んでいるキミはどう感じているだろうか。

それにしても、いつまでもテープユーザーのことを忘れないという気持ちは、りっぱだと思う。たしかに、アマチュアプログラマの精神は、掲載されたリストを打ちこみ、テープにセーブするという「制限」のなかでつちかわれてきたのはまちがいない。テープユーザーに対しては、現時点では不要なディスクを押しつけている格好のMファンが、こういうのもなんだけど、がんばれテープユーザー、がんばれアマチュアプログラマ。

来年もこのテーマでやりたいと思っている。そのときは、RPGの主人公みたいな付録ディスクはもっと成長しているだろう。　(ち)

12月号のテーマは？

9月号から始まった本格的マシン語入門講座「新・マシン語の気持ち」。そこで12月号のテーマは「マシンゴノキモチハコニアル」にします。マシン語への素朴な疑問やあこがれ、マシン語使いからのメッセージなど、難しいことは抜きにしてやさしくかんたんに書いてきてほしい。しめ切りは9月末日。

このページは　要♪です。

FM音楽館

楽評：よっちゃん

アシスタントといっしょに選考しているとき、ゲームミュージックなのかオリジナルなのかわからなくて困ることがあるのだが、いやだいじょうぶ。まわりのMファンやテクノポリスのアルバイターたちに尋ねると、ほぼ10秒以内に正確な答えが返ってくるのであった。

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

「香港空手組」のライブも聴いてみたい

オリジナル

ダイナミック侍

●博士と王様　岐阜・17歳

今回、いちばん気に入ってるのが、この作品。内容もかなり変わっているけれど、曲の題が凄いです。イントロでどうなるのかな？と思ったところでリズムが入り、スピード感があるというか、せわしないノリに背中をつつかれるよう。突然のブレークや、チャイナ風フレーズ、「スポッ」という効果音など、構成もうまくできている。ちなみに、作者は「香港空手組」という打ち込みバンドでライブもやっているそうです。ふむふむ。

```
DYNAMIC .FMX

10 '――――― DYNAMIC SAMURAI
20 '――――― PROGRAMMING BY DOCTOR&KING
30 '――――― PRODUCE BY HONGKONGKARATEGUMI
40 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1):CLEAR5000
50 DEFSTRA-H,O-Z:DEFINTI-N:SOUND7,&B1001
11:SOUND6,0:DIMA(9)
60 '――――― NOISE&SOUND
70 A="CR64AG":A(0)=A+A+A+A:AA="CR64FE":A
(1)=AA+"R2"+AA+"R8"+AA:A(2)=AA+AA+A+"R4"
+AA+"R8"+AA:A(3)="R4"+A+AA+AA+AA+AA:A(4)
="R2"+AA+AA+A:A(5)=AA+AA+"R8"+AA+AA+"R16
"+AA:A(6)=A+A+AA+"R4"+AA+"R4"+A
80 B0="AGBEEFDGCBBBDGGBAACGDFEFDEGGBCEA"
:B1="DEBCAGFBEDCFAGEEAGAGABDFCEBFDAAB"
90 C="GR16>C<AG8F8":C0=C+"GR8.R4":C1=C+C
:D="FR16>G<FD8C8":D0=D+"DR8.R4":D1=D+D:D
2="R2"+D:D3="DR8.R4"+D
100 '――――― ATTACK1(FM)
110 G="B!H16B!16B!16B!H!16":GG=G+"B!M!S8
R8"+G:G0=GG+"B!M!S8B!MS8":G1=GG+"BM!16BM
!16B!M16B!M!16"
120 G="B!8R8BM!S8R16B!16B!8B!8":G2=G+"B!
M!S4":G3=G+"B!M!S16R16BM!S16BM!S16":G5=G
+"S!4"
130 G4="R2.S!H!4"
140 '――――― ATTACK2(PSG)
150 P="S0M800C8CCM5000C8M200CCM800C8CC":
P0=P+"M5000C8C8":P1=P+"M5000CCCC"
160 PP="S0R4M5000C8R8R4":P2=PP+"C8R8":P3
=PP+"CR16CC":P5=PP+"R4"
170 P4="R2S15M3000C2"
180 '――――― PLAYS THE LITTLE MELODY
190 T="T150":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T
200 PLAY#2,"@25V15O7L64","@6V12O6L16","@
5V12O5L16","@0V3O3L32","@6V4O2L32","V2@A
15Y22,50Y23,220","S0L16"
210 FORI=1TO15STEP2
220 PLAY#2,"","","","V=I;"+B0,"V=I;"+B1,
"","":NEXT:PLAY#2,"R1"
230 FORI=0TO3
240 PLAY#2,A(0),"","","","",G4,P4:NEXT
250 FORI=0TO1
260 PLAY#2,A(0),"","","","",G2,P2:NEXT
270 PLAY#2,A(0),"","","","",G5,P5
280 PLAY#2,A(1),C0,D0,"","",G3,P3
290 FORL=1TO3
300 FORK=0TO1:FORI=0TO6
310 J=INT(RND(1)*7)
320 PLAY#2,A(0),"","","V3"+B0,"V4"+B0,G0
,P0
330 PLAY#2,A(J),"","",B1,B1,G1,P1:NEXT
340 PLAY#2,A(0),"","",B0,B0,G0,P0
350 PLAY#2,A(1),"","","","","","R1":NEXT
360 FORI=0TO1
370 PLAY#2,"",C0,D0,"","",G4,P4
380 PLAY#2,"",C0,D0,"","",G4,P4
390 PLAY#2,"",C1,D1,"","","",""
400 PLAY#2,"",C0,D0,"","",G4,P4:NEXT
410 ON L GOTO 420,470,560
420 PLAY#2,"",C0,D0,"","",G2,P2
430 PLAY#2,"",C0,D0,"","",G2,P2
440 PLAY#2,"",C0,D0,"","",G2,P2
450 PLAY#2,A(5),"","","","",G3,P3
460 GOTO 680
470 FORJ=0TO3:FORI=0TO2
480 PLAY#2,"","","","","",G5,P5:NEXT
490 PLAY#2,"",D0,C0,"","",G3,P3:NEXT
500 FORI=0TO1
510 PLAY#2,"",C0,D2,"","",G2,P2
520 PLAY#2,"",C0,D3,"","",G2,P2
530 PLAY#2,"",C1,D3,"","",G2,P2
540 PLAY#2,"",C0,D0,"","",G3,P3:NEXT
550 GOTO 680
560 FORI=0TO1:J=INT(RND(1)*7)
570 PLAY#2,A(J),C0,D0,B0,B0,"","":NEXT
580 PLAY#2,A(1),C1,D1,B1,B1,"",""
590 PLAY#2,"",C0,D0,B0,B0,"",""
600 PLAY#2,A(3),C0,D2,B0,B0,"",""
610 PLAY#2,A(6),C0,D3,B0,B0,"",""
620 PLAY#2,A(1),C1,D3,B1,B1,"",""
630 PLAY#2,"",C0,D0,B0,B0,"",""
640 PLAY#2,A(4),C0,D2,B0,B0,"",""
650 PLAY#2,A(2),C0,D3,B0,B0,"",""
660 PLAY#2,A(1),C1,D3,B1,B1,"",""
670 PLAY#2,"",C0,D0,"","",G4,P4
680 NEXT L
```

首尾一貫した、明快で押しの強い作品

オリジナル

OUTLAW

●ニジンスキー平野　北海道・18歳

格闘もののアクションゲームをイメージして作った、というこの曲。勢いは抜群にあるなあ。ドラムなどはコンピュータならではの叩きっぱなしのパターン。イケイケです。途中からは手抜きですが、まあリストも短いし、いいんじゃないでしょか。使っている音色も、ほとんどがシンセ・ブラス系のいわゆるウルサイ音ばかり。首尾一貫している。こういう明快で押しの強い作品というのも、若者らしくていいものですね(?)。

```
OUTLAW  .FMX

10 CLEAR2000:_MUSIC(1,0,2,2,2)
20 DIM A%(15):FOR I=0 TO 15:READ A$:A%(I
)=VAL("&h"+A$):NEXTI
30 _VOICE COPY(A%,@63):_VOICE(@63)
40 DATA 0,0,0,0,0C00,0008,0,0,0030,5FF8,
0,0,0030,05FF,0,0
50 T$="T150":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T$:SOUND
6,2:SOUND7,49
60 PLAY#2,"V14O6@63Q6","V12O6@24Q4","V15
O3@63","V15","S10M500"
70 POKE&HFA2C,20:POKE&HFA4C,20:POKE&HFA6
C,35
80 '
90 '
100 CZ$="L16C8>C<CE-8E-F8F8FG<G>B-8":C0$
=CZ$+CZ$
110 D0$="BH4MS4BH8.BH16MS4BH8.BH16MS4BH3
2BH32BH8BH16MS4":E0$="S10M800L16C8CCM300
0C8M800CCC8R16CM3000C8M800CCC8R16CM3000C
8M800CCC32C32C8CM3000C8M800CC"
120 BZ$="L16C<CC>C<C>CC<C>CC<C>C<C>CCC":
B0$=BZ$+BZ$:BX$="L16E-<E-E->E-<E->E-E-<E
->E-E-<E->E-<E->E-E-E-":B1$=BX$+BX$
130 A0$="L16C1.<B-GB-B-8<B->B8>":A1$="L1
6E-1.E-DC<B->DC<GB->":A2$="L16C1.&C4.<B-
8>"
140 C1$="L16E-8>E-<E-G8GA-8A-8A-B-<B->>D
8<E-8>E-<E-G8GA-8A-8A-B-<B->G8
150 D2$="BH4MS4BH8.BH16MS4BH8.BH16MS4BH3
2BH32BH8BH16MS8MS16MS16":E2$="S10M800L16
C8CCM3000C8M800CCC8R16CM3000C8M800CCC8R1
6CM3000C8M800CCC32C32C8CM3000C8CC"
160 A3$="L16CDE-FGFE-DC8.<G8.B-8>CDE-FGF
E-DC8<GB-8<B->B8>"
170 A4$="L16CDE-FGA-GFE-8.C8.D8CDE-FGA-G
FE-8DC8<CB-8>"
180 C5$="L16C8>C<<G8GB-8>C8>C<<G8GB-8>C8
>C<<G8GB-8>C8>C<E-8E-D8":C6$="L16C<C>>C<
<G8>G<B-8>CC>C<<G8>G<B-G>C<C>>C<<G8>G<B-
8>CC>C<E-<E->E-D8"
190 D5$="BH4BH4BH4MS4BH4BH4BH4MS8MS16MS1
6":E5$="S10M800L16C8CCC8CCC8CCM3000C8M80
0CCC8CCC8CCC8CCM3000C8CC"
200 D6$="BH32BH32R8.BH32BH32R8.BH32BH32R
8.MS8MS16MS16BH32BH32R8.BH32BH32R8.BH32B
H32R8.MS32MS32MS16MS16MS16"
210 E6$="S10M800L16C32C32CCCC32C32CCCC32
C32CCCM3000C8CCM800C32C32CCCC32C32CCCC32
C32CCCM3000C32C32CCC"
220 AX$="L16CR8<GR8B-8>":A5$=AX$+AX$+AX$
+"CR8E-R8D8"
230 DA$="R1R2BH16MS16MS16BH16MS16MS16MS1
6MS16":EA$="S10M800R1R2L16CM3000CCM800CM
3000CCCC"
240 PLAY#2,ZZ$,B0$,C0$,D0$,E0$
250 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

はよん。Orcです。

付録ディスクのFM音楽館がちょっと変わりました。何曲でも聴きたいだけ聴けるようになっています。その代わり、大メニューには戻れなくなってますので注意してね。

それから、曲の途中でもスペースキーで中断する他に、エンドレスな曲も3回繰り返した後、小メニューに戻るようにしました。これには賛否両論あると思いますので意見をお待ちしています。まだ実験段階なんです。

以上の変更にともない、少し、プログラムに細工をほどこしました。エンドレスで聴きたいって人は、もとのプログラムリストはこのページに掲載している通りですので、それを見ながらプログラムをもとに戻してくださいね。

では、作者のお便りです。

■ダイナミック侍

博士と王様「10月上旬に名古屋のハートランドで宇宙犬というチームが主催している「犬の日」というライヴに出場予定です。ちなみに私達のチーム名は

☆「FM音楽館」への投稿募集中／応募要項の詳細は81ページ

```
260 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$
270 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D0$,E0$
280 PLAY#2,A2$,B0$,C0$,D2$,E2$
290 PLAY#2,A3$,B0$,C0$,D0$,E0$
300 PLAY#2,A4$,B1$,C1$,D0$,E0$
310 PLAY#2,A3$,B0$,C0$,D0$,E0$
320 PLAY#2,A4$,B1$,C1$,D2$,E2$
330 PLAY#2,ZZ$,ZZ$,C5$,D5$,E5$
340 PLAY#2,ZZ$,ZZ$,C6$,D6$,E6$
350 PLAY#2,ZZ$,C5$,C5$,D5$,E5$
360 PLAY#2,ZZ$,C5$,C6$,D6$,E6$
370 PLAY#2,A5$,C5$,C5$,D5$,E5$
380 PLAY#2,A5$,C5$,C6$,D6$,E6$
390 PLAY#2,ZZ$,ZZ$,C5$,ZZ$,ZZ$
400 PLAY#2,ZZ$,ZZ$,C6$,DA$,EA$
410 GOTO 250
```

国歌風のイメージに高級感がある

ゲームミュージック

コナミ「ソリッドスネーク」
ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM

●END-MAN　新潟・17歳

オリンピックを見てたせいで、毎日いろいろな国の国歌を聞いたのだった。中国の国歌がおもしろい。それぞれのお国がらと国歌の印象がマッチしているかどうかは、やや謎もありますが、少なくとも日本の国歌ほど基本テンポがゆっくりでリズム感に乏しいものはないだろうな。この作品はゲーム中の架空の国の国歌なのですが、それにしても国歌風のイメージがちゃんとしていて、高級感があるのが良いですね。

ZANZIBER.FMX

```
10 ' ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM
20 '
30 _MUSIC(1,0,2,2,1):_TRANSPOSE(0)
40 CLEAR 1000:POKE &HFA3C,20:POKE &HFA5C
,20:SOUND 7,55:SOUND 6,0
50 DIM A%(15):FOR I=0 TO 15:READ A%(I):N
EXT:_VOICECOPY(A%,@63)
60 DATA 0,0,0,0,0,30,0,0,6945,9617,64,0,
33,9394,96,0
70 '
80 A0$="T120L4V15O5@63"
90 A1$="DG2F#E.F#8G":A2$="A.L8BAGL4F#DD
100 A3$="B2AG.F#8G":A4$="AE3F#2G1"
110 '
120 B0$="T120V13L4O5@63"
130 B1$="RD2DC.D8D":B2$="E.L8EEDL4D<AG>
140 B3$="D2DD.D8D":B4$="E<A3>D2D1"
150 '
160 C0$="T120V13@33O3L4"
170 C1$="AG2A>C2<B":C2$="A2GF#2D"
180 C3$="G2F#E2D":C4$="C&C3<A2G1"
190 '
200 D0$="T120V5Y23,0"
210 D$="BS24S24S24S24S24S24S24S24S24S24S
24S24BS8BS8"
220 D1$="S4"+D$+D$:D2$=D$+D$
230 D4$="S32S8..S32S8..R12S32S4...S24S24
S24S24S24S24S24S24S24S24S24S24S24S24S
24S24S24S24S24S24S24S24"
240 '
250 E0$="T120S0M1600"
260 E$="L24CCCCCCCCCCCCL8CC"
270 E1$="C4"+E$+E$:E2$=E$+E$
280 E4$="C32C8..C32C8..R12C32C4...L24CCC
CCCCCCCCCCCCCCCCCCCC"
```

```
290 '
300 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$,E0$
310 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$,E1$
320 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$
330 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D2$,E2$
340 PLAY#2,A4$,B4$,C4$,D4$,E4$
```

不協和音気味のイカス「おまけ」

ゲームミュージック　すぎやまこういち作曲

エニックス「ドラゴンクエストⅣ」
呪われし塔

●谷口洋一　福井・23歳

これは投稿ディスクの中に「おまけ」として入っていた作品なんだけど、メインになるものより、よっぽどこちらのほうがおもしろかった。ドラクエⅣの曲なんだけど、まんなか付近のエコーがかかったような感じのきれいな部分以外は谷口くんのオリジナルといっても通用するような、やや不協和音気味で、それがなかなかイカス。ドラクエの有名な曲たちより、よほどこの曲のほうがイカスと思うんだけどなあ……。

NOROWASI.FMX
※付録ディスクには収録されていません。

```
10 '______________________________
20 '
30 '       ト゛ラコ゛ンクエスト IV
40 '
50 '       Cursed Towers
60 '
70 '        (C) エニックス
80 '
90 '   さっきょくしゃ すぎ゛やまこういち
100 '
110 '_____________________________
120 '
130 CLEAR 9900
140 _MUSIC(0,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1)
150 DEFSTR A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,T
160 '-------------------------
170 DIM A%(15)
180 FOR Z=0 TO 15
190 READ A$ : A%(Z)=VAL("&H"+A$) : NEXT
Z
200 _VOICE COPY (A%,@63)
210 '
220 DATA 0000,0000,0000,0000
230 DATA 0000,0000,0000,0000
240 DATA 1F02,1AB4,0000,0000
250 DATA 0604,4A90,0000,0000
260 '
270 '_____________________________
280 A0="@3606L16V15D<B-R16G-DR16<B-G- R1
6AFR16D- R16A-8"
290 B0="@3605L16V15AFR16D-<AR16FD-R16EC
R16<A-R16E8"
300 C0="@0405L16V15F+DR16BF+R16D<BR16>D<
BR16<G-R16>D-"
310 D0=A0 : E0=B0 : F0=C0
320 G0="@4804L16V15R2R16AFR16D-R16A-8" :
 H0="@4804L16V15R2R16EC<R16A-R16>E8"
330 I0="@4804L16V15R2R16C+<AR16FR16>D-8"
 : J0="S0M10000O6L4CCCC"
340 '_____________________________
350 A1="@3303L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F"
360 B1="@6302L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F"
370 C="@0404L4Q2V15FFFF " : C1=C+C : D="
@0404L4Q2V15CCCC" : D1=D+D
380 E="@0004L16V10FAFA FAFA FAFA FAFA" :
 E1=E+E
390 F1="@0003R1R4L32V15CDEFGAB>CDEFGAB>C
DEFGA"
400 G1="@0002R1R4L32V15CDEFGAB> CDEFGAB>
CDEFGA" : H1="R1" : J="S0M10000O6L4CCCC"
: J1=J+J
410 '_____________________________
420 A="@0005L4V15BCE<F&F8>B8C8E8<F>B8C8"
 : A2=A+A
430 B="@0005L4V15F<GBC&C8>F8<G8B8C>F8<G8
" : B2=B+B
440 C="@3303Q8L16V13FGGF GR16FG R16FGR16
 FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F" : C2=C+
C
450 D="@6302Q8L16V13FGGF GR16FG R16FGR16
 FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F" : D2=D+
D
460 E="@0404L4Q2V15FFFF " : E2=E+E+E+E :
 F="@0404L4Q2V15CCCC" : F2=F+F+F+F
470 G="@0004L16V10FAFA FAFA FAFA FAFA" :
 G2=G+G+G+G
480 H="@1405L32V15B>C<B>C<B>C <B>C<B>C<B
>C <B>C<B>C<B>C":H2="R4"+H+H+H+"<BAG FED
C<BA BABABABA BABABABA BABABABA BABABABA
 BABABABA BABABABA BABABABA"
490 I="@1405L32V15E F E F E F  E F E F E
 F  E F E F E F":I2="R4"+I+I+I+" EDC<BAG
F GF GFGFGF GFGFGFGF GFGFGFGF GFGFGFGFGF
 GFGFGFGF GFGFGFGF GFGFGFGF" : J2="S0M10
00L4O6CCCC CCCC CCCC CCCC"
500 '_____________________________
510 A="@0005L8V15E4<F4A4<B4&B>>E<FA<B4>A
>E" : A3=A+"O5B4C4E4<F4&F>BCE<F4>BC"
520 B="@0004V15L8B4C4E4<F4&F>BCE<F4>EB"
: B3=B+"O5F4<G4B4C4&C>F<GBC4>F<G"
530 C="@3303L16V13B->CC<B->CR16<B->C<R16
B->CR16<B->C8<B-&B->CC<B->CR16<B->CR16<B
->CR16<B->C8<B-" : C3=C+"O3L16FGGFGR16FG
R16FGR16FG8F&FGGFGR16FGR16FGR16FG8F"
540 D="@6302L16V13B->CC<B->CR16<B->C<R16
B->CR16<B->C8<B-&B->CC<B->CR16<B->CR16<B
->CR16<B->C8<B-" : D3=D+"O2L16FGGFGR16FG
R16FGR16FG8F&FGGFGR16FGR16FGR16FG8F"
550 E3=E2 : F3=F2 : G="@0004L16FAFA FAFA
 FAFA FAFA" : G3="O4L16FB-FB-FB-FB- FB-F
B- FB-FB-R1"+G+G
560 H="@1406R4L32V15EDEDEDEDEDEDEDEDEDED
EDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDEDC<BA" : H3=H+"
L32ABABABAB ABABABAB ABABABAB ABABABAB A
BABABAB ABABABAB ABABABAB"
570 I="@1405R4L32V15ABABABABABABABABABAB
ABABABABABABABABABABABABABAGFE" : I3=I+"
L32EFEFEFEF EFEFEFEF EFEFEFEF EFEFEFEF E
FEFEFEF EFEFEFEF EFEFEFEF"
580 '_____________________________
590 A4="@3606Q8L8V15E Q4V12E V10E V9E  V
8E V7E V6E V5E  Q8V15E-Q4V12E-V10E-V9E-
V8E-V7E-V6E-V5E-Q8"
600 B4="@0505Q8L8V15B- Q4V12B- V10B- V9B
- V8B-V7B-V6B-V5B- Q8V15B-Q4V12B-V10B-V9
B- V8B-V7B-V6B-V5B-Q8"
610 C4="@0505Q8L8V15D Q4V12D V10D  V9D
V8D V7D V6D V5D  Q8V15C Q4V12C V10C V9C
 V8C V7C V6C V5C Q8"
620 D4="@0404Q8L8V15G Q4V12G V10G  V9G
V8G V7G V6G V5G  Q8V15G-Q4V12G-V10G-V9G-
 V8G-V7G-V6G-V5G-Q8"
630 E4="@0405Q8L8V15F Q4V12F V10F  V9F
V8F V7F V6F V5F  Q8V15E Q4V12E V10E V9E
 V8E V7E V6E V5E Q8"
640 F4="@3605Q8L8V15E Q4V12E V10E  V9E
V8E V7E V6E V5E  Q8V15E-Q4V12E-V10E-V9E-
 V8E-V7E-V6E-V5E-Q8"
650 G4="@0004Q8L8V15DQ4V12B-V10DV9B-V8DV
7B-V6DV5B- Q8V15CQ4V12B- V10CV9B-V8CV7B-
V6CV5B-Q8" : H4="R1" : I4="R1" : J4="C4R
4R2"
660 '_____________________________
670 A5="@3303L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F"
680 B5="@6302L16V15FGGF GR16FG R16FGR16
FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F"
690 C="@0405L4Q2V15CCCC " : C5=C+C : D="
@0404L4Q2V15AAAA" : D5=D+D
700 E="@0004L16Q4V10A>C<A>C <A>C<A>C <A>
C<A>C <A>C<A>C" : E5=E+E : F="@00Q4L16V1
0FAFA FAFA FAFA FAFA" : F5=F+F : G5="R1"
710 '_____________________________
```


Notes' notes ノーツ・ノーツ

香港空手組です。頭の弱い人間の集合体なのでこんな音しか出せません。これでも生活かけて一生懸命やってるんですから。皆様是非一度お越しください」
(へぇ、ライヴに出るんだ。いっぺん聴いてみたいなぁ。：Orc)

■OUTLAW
ニジンスキー平野「げぇ／　遊びのつもりで作ったこの曲が何故？　かなり手抜きしてるのに……。短いだけが長所だと思ってたのに……。でも、確かに送った曲の中ではいちばんかっこいい(感じのする)曲ですね」

■ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM
END-MAN「どうも、採用ありがとうございます。この曲、ゲーム中ではあまり聴かないと思いますが、なかなかいい曲だと思います。ところで、この曲、どんなプログラムだっけ？　と思ってディスクを探してみると……あれっ？　ない？　そんな……。というわけでおしまい」

```
720 A="@00O5Q8L8V15F+4<G4B4C4&C>F+<GBC4>
F+<G" : A6=A+A
730 B="@00O5Q8L8V15F4<G4B4C4&C>F<GBC4>F<
G" : B6=B+B
740 C="@33O3Q8L16V13FGGF GR16FG R16FGR16
 FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F" : C6=C+
C
750 D="@63O2Q8L16V13FGGF GR16FG R16FGR16
 FG8F&FGGF GR16FG R16FG R16FG8F" : D6=D+
D
760 E="@04O5L4Q2V15CCCC " : E6=E+E+E+E :
 F="@04O4L4Q2V15AAAA" : F6=F+F+F+F
770 G="@00O4L16Q4V10A>C<A>C <A>C<A>C <A>
C<A>C <A>C<A>C" : G6=G+G+G+G : H="@00Q4L
16V10FAFA FAFA FAFA FAFA" : H6=H+H+H+H :
 I="@14O3L8V12FR8FR8FR8FR8" : I6=I+I+I+I
  : J="S0M2000L4O6CCCC" : J6=J+J+J+J
780 '───────────────────
790 A="@00O5L8V15E4<F4A4<B-4&B->>E<FA-<B
-4>AE" : A7=A+"O5F+4<G4B4C4&C>F+<GBC4>F<
G"
800 B="@00O5L8V15B4C4E4<F4&F>BCE<F4>EB"
: B7=B+"O5F4<G4B4C4&C>F<GBC4>F<G"
810 C7="@33O3L16B->CC<B->CR16<B->CR16<B-
>CR16<B->C8<B-&B->CC<B->CR16<B->CR16<B->
CR16<B->C8<B- FGGFGR16FGR16FGR16FG8F&FGG
FGR16FGR16FGR16FG8F"
820 D7="@63O2L16B->CC<B->CR16<B->CR16<B-
>CR16<B->C8<B-&B->CC<B->CR16<B->CR16<B->
CR16<B->C8<B- FGGFGR16FGR16FGR16FG8F&FGG
FGR16FGR16FGR16FG8F"
830 E7="@04O4Q2L4V15FFFF FFFF FFFF FFFF"
 : F7="@04O4Q2L4V15DDDD DDDD CCCC CCCC"
840 G="@00O4L16Q4B->D<B->D <B->D<B->D <B
->D<B->D <B->D<B->D" : G7=G+G+"O4A>C<A>C
 <A>C<A>C <A>C<A>C <A>C<A>C <A>C<A>C <A>
C<A>C <A>C<A>C <A>C<A>C"
850 H="@00O4L16Q4FB-FB- FB-FB- FB-FB- FB
-FB-" : H7=H+H+"FAFA FAFA FAFA FAFA FAFA
 FAFA FAFA FAFA"
860 I="@14O3L8B-R8B-R8B-R8B-R8" : I7=I+I
+"FR8FR8FR8FR8FR8FR8FR8FR8"
870 '───────────────────
880 A="@00O5L8V15C+4<D4F+4>C+4&C+<DF+>C+
<D16F+16>C+<D>C+" : A8=A+"O5E4<F4A4>E4&E
8<F8A8>E8 <F16A16>E8 <F8>E8"
890 B="@00O5L8V15C4<D4F4>C4&C<DF>C<D16F1
6>C<D>C" : B8=B+"O4L8B4C4E4B4&BCEBC16E16
BCB"
900 C8="@33O4L16CDDCDR16CDR16CDR16CD8C&C
DDCDR16CDR16CDR16CD8C <B->CC<B->CR16<B->
CR16<B->CR16<B->C8<B-&B->CC<B->CR16<B->C
R16<B->CR16<B->C8<B-"
910 D8="@63O3L16CDDCDR16CDR16CDR16CD8C&C
DDCDR16CDR16CDR16CD8C <B->CC<B->CR16<B->
CR16<B->CR16<B->C8<B-&B->CC<B->CR16<B->C
R16<B->CR16<B->C8<B-"
920 E8="@04O4L4Q2E+E+E+E+ E+E+E+E+ DDDD
DDDD" : F8="@04O4L4Q2CCCC CCCC <BBBB BBB
B"
930 G="@00O5L16Q4CECE CECE CECE CECE" :
G8=G+G+"O4B->D<B->D <B->D<B->D <B->D<B->
D <B->D<B->D <B->D<B->D <B->D<B->D <B->D
<B->D <B->D<B->D"
940 H="@00O4L16Q4G>C<G>C<G>C<G>C<G>C<G>C
<G>C<G>C" : H8=H+H+"FB-FB-FB-FB-FB-FB-FB
-FB-FB-FB-FB-FB-FB-FB-FB-FB-"
950 I8="@14O4L8V14CR8CR8CR8CR8CR8CR8CR8C
R8 <B-R8B-R8B-R8B-R8 B-R8B-R8B-R8B-R8"
960 '───────────────────
970 A9="@33O3L16Q8V14FGGFGR16FGR16FGR16F
G8F&FGGFGR16FGR16FGR16FG8F"
980 B9="@63O2L16Q8V14FGGFGR16FGR16FGR16F
G8F&FGGFGR16FGR16FGR16FG8F"
990 C9="@04O4Q2L4V15FFFF FFFFQ8" : D9="@
04O4Q2L4V15CCCC CCCCQ8" : E9="@00O4Q8V14
A4" : F9="@00O4Q8V14F4" : G9="@00O3Q8V14
F4" : H9="R1" : I9=H9
1000 '───────────────────
1010 AA="@00O5V15B4C4E4<F4&F8>B8C8E8<F4
>B8C8 E2<F2A2<B-2" : BA="@01O3L8R1R1V15G
-4>G4D-4>C4&C<<G->GD->C4<G<G-" : CA="R1R
1R1R1" : JA="C4R4R2R1R1R1"
1020 '───────────────────
1030 AB="@00O4E-4>D4<B-4>A4&A8<E-8>D8<B-
8>A4D8<E8 B-2>A2&A4F4<B2"
1040 BB="@01O4B2C2E2<F2&F4B4>>C4<<B-4&B-
4>E2F4"
1050 CB="@48O5R1.V15F+4<G4B4C4&C8>F+8<G8
B8C4>F+8<G8&G8C8G8>F+8"  : JB="R1R1R1R1"
1060 DC="R1R1" : JC="S0M3000O5L4CCCC CCC
C"
1070 '───────────────────
1080 AC="@00O4L16V14B+B+B+B+R16B+R8B+R8B
+R8B+8 >V15CCCCR16CR8CR8CR8C8"
1090 BC="@00O4L16V14GGGGR16GR8GR8GR8G8 V
15A-A-A-A-R16A-R8A-R8A-R8A-8"
1100 CC="@00O4L16V14DDDDR16DR8DR8DR8D8 V
15EEEER16ER8ER8ER8E8"
1110 DC="R1R1" : JC="S0M3000O6L4CCCC CCC
C"
1120 '───────────────────
1130 AD="@00O4L16B+B+B+B+R16B+R8B+R8B+R8
B+8 >CCCCR16CR8CR8CR8C8"
1140 BD="@00O4L16GGGGR16GR8GR8GR8G8 A-A-
A-A-R16A-R8A-R8A-R8A-8"
1150 CD="@00O4L16DDDDR16DR8DR8DR8D8 EEEE
R16ER8ER8ER8E8"
1160 DD="@00O4L16V15AAAAR16AR8AR8AR8A8 B
-B-B-B-R16B-R8B-R8B-R8B-8"
1170 ED="@00O4L16V15CCCCR16CR8CR8CR8C8 D
-D-D-D-R16D-R8D-R8D-R8D-8"
1180 FD="@00O3L16V13FFFFR16FR8FR8FR8F8 G
-G-G-G-R16G-R8G-R8G-R8G-8"
1190 GD="@00O2L16V13FFFFR16FR8FR8FR8F8 G
-G-G-G-R16G-R8G-R8G-R8G-8"
1200 HD="@00O4L16V15CFCFR16CR8FR8CR8F8 D
-G-D-G-R16D-R8G-R8D-R8G-8"
1210 ID="@00O5L16DDDDR16DR8DR8DR8D8 E-E-
E-E-R16E-R8E-R8E-R8E-8"
1220 '───────────────────
1230 T="T104"
1240 PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T,T,T
1250 _VOICE COPY (A%,@63)
1260 '
1270 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,F0,G0,H0,I0,J
0
1280 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,G1,H1,H1,J
1
1290 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2,G2,H2,I2,J
2
1300 PLAY#2,A3,B3,C3,D3,E3,F3,G3,H3,I3,J
2
1310 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4,G4,H4,I4,J
4
1320 PLAY#2,A5,B5,C5,D5,E5,F5,G5,G5,G5,J
1
1330 PLAY#2,A6,B6,C6,D6,E6,F6,G6,H6,I6,J
6
1340 PLAY#2,A7,B7,C7,D7,E7,F7,G7,H7,I7,J
6
1350 PLAY#2,A8,B8,C8,D8,E8,F8,G8,H8,I8,J
6
1360 PLAY#2,A9,B9,C9,D9,E9,F9,G9,H9,I9,J
1
1370 PLAY#2,AA,BA,CA,CA,CA,CA,CA,CA,CA,J
A
1380 PLAY#2,AB,BB,CB,CA,CA,CA,CA,CA,CA,J
B
1390 PLAY#2,AC,BC,CC,DC,DC,DC,DC,DC,DC,J
C
1400 PLAY#2,AD,BD,CD,DD,ED,FD,GD,HD,ID,J
C
1410 GOTO 1270
```

リストも短いし、音色もなかなかじょうず

ゲームミュージック

ナムコ「ドルアーガの塔」

ドルアーガの塔

●ニジンスキー平野　北海道・19歳

ふふふ、なつかしのゲーム『ドルアーガの塔』のテーマミュージック。ついつい採用しそうになったところで、「いやいや、甘過ぎる」と思いなおして、ちょっとちゃんと聴いてみたが、リストも短いし、音色もなかなかじょうずに扱っているので、合格です。メロディの最後のところで転調が重なってどんどん高くなり、拍子も短くなったりするところがツボを押さえてますな。『ゼビウス』の次の作品なので、そうとう昔の話ですなあ。

DRUAGA　.FMX

※付録ディスクには収録されていません。

```
10 CLEAR2000:_MUSIC(0,0,3,2,2,2)
20 DIM A%(15):FOR I=0 TO 15:READ A$:A%(I
)=VAL("&h"+A$):NEXTI
30 _VOICE COPY(A%,@63):_VOICE(@63)
40 DATA 0,0,0,0,0C00,0001,0,0,0030,3FFF,
0,0,0030,076F,0,0
50 T$="T250R2.":PLAY#2,T$,T$,T$,T$
60 PLAY#2,"V15O5@63Q6","V13O3@63Q6","V15
O4@63Q6","V15O3@63Q6"
70 POKE&HFA3C,20:POKE&HFA4C,40:POKE&HFA5
C,25:POKE&HFA7C,25:POKE&HFA9C,25
80 '
90 '
100 A0$="L8<B-4B-B-B-B-B->CDC4<B->F1&FE-
FGF8R4B-2AB-AFDC1."
110 B0$="L4B-.F.B-.F.B-.F.B-.>G.F.G.F.<B
-.>C.C.<A.F."
120 C0$="L8DDDE-R4DDDE-R4DDDE-R4FR4B-R4A
R4B-R4AR4FR4E-R4E-R4FR4FR4":D0$="L8B-B-B
->CR4<B-B-B->CR4<B-B-B->CR4DR4GR4FR4GR4F
R4DR4CR4<GR4AGAGR8F"
130 A1$="L8<B4BBBBB>C+D+C+4<B>F+1&F+G+F+
EF+R4G+F+EF+R8ED+<BG+>C+2.<B4R8>DR8D"
140 B1$="L4B.F+.B.F+.B.F+.B.>G+.F+.G+.F+
.<B.>C+.<L8F+F+F+L4B.R4R8"
150 C1$="L8D+D+D+ER4D+D+D+ER4D+D+D+ER4F+
R4BR4A+R4BR4A+R4F+R4A+R4A+G+A+D+R4":D1$=
"L8BBB>C+R4<BBB>C+R4<BBB>C+R4D+R4G+R4F+R
4G+R4F+R4D+R4F+R4<A+G+A+BR4"
160 A2$="L8E2.&EDEGF+DGF+DE4.FR8FG2FGB-A
FB-AFG2.F4."
170 B2$="L8R4.>E4EEDEGF+DBAGA4.R4.F4FGFG
B-AF>DD<B->C2.C<AF<"
180 C2$="L8R1.>>GF+DE4.R1.B-AFG2.<<":D2$
="L8R1.>>DD<B->C+4.R1.FFDE2.<<FR4"
190 A3$="L8D-D-D-D-R8D-D-E-FE-4D-A-1&A-B
-A-G-A-R4B-A-G-A-4G-FD-<B->E-2.D-R4"
200 B3$="L4>D-.<A-.>D-.<A-.>D-.<A-.>D-.B
-.A-.B-.A-.D-.E-.<L8A-A-A->D-4.<FFF"
210 C3$="L8FFFG-R4FFFG-R4FFFG-R4A-R4>D-R
4CR4D-R4CR4<A-R4B-R4A-G-A-FR4AFC":D3$="L
8>D-D-D-E-R4D-D-D-E-R4D-D-D-E-R4FR4B-R4A
-R4B-R4A-R4FR4G-R4<A-G-A->D-R4FC<A"
220 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$
230 PLAY#2,A1$,B1$,C1$,D1$
240 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$
250 PLAY#2,A0$,B0$,C0$,D0$
260 PLAY#2,A3$,B3$,C3$,D3$
270 GOTO 220
```

"馬走り"のドラムパターンがなかなか

オリジナル

DOOM

●もとき　静岡・17歳

暗い運命を予感させるような不気味な感じの音楽。作者自身が「馬が走っているような」といってるドラムのパターンがなかなか良い。コメントを見ると、いろいろメロディやコードのことで試行錯誤しているのだけど、まあ向き不向きがあるとはいえ、いろいろ本を読んだりして知識を身につけておくのは悪くはない。そのうち役に立ちます。

■呪われし塔
谷口洋一「はじめまして、谷口洋一といいます。採用されて、とてもうれしく思っています。はじめは、スコアどおりに打ちこんで、ものたりなかったからつけたして、この曲ができました。いかがなもんでしょ。これからもMSXで曲を作りつづけます」

■ドルアーガの塔
ニジンスキー平野「じつは結構自信がありました。こういった懐かしくて素朴な作品は、人気があるんじゃないだろうかと思ってました。しかもプログラムだって短いし、9音使ってるし、自分でも気に入ってる作品の1つです」

■DOOM
もとき「採用ありがとうございます。初めて灰色の封筒をいただき、感激しています。これからも、もっと勉強して投稿し続けるつもりです。最後にREM文が間違っていてすみません」

■「日本陸軍」MSXカラオケ
皇国男児「採用ですか？　うれしいな

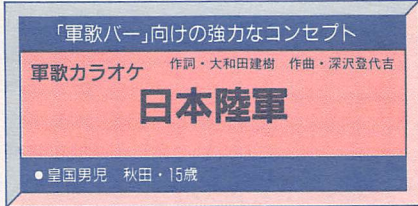
```
DOOM     .FMX

10 '—— TITLE:DOOM                    ——
20 '—— COMPOSED BY もとき     92/06/29 ——
30 CLEAR2999:_MUSIC(1,,2,1,1,1,1):DEFSTR
A-Y:POKE&HFA3C,30:POKE&HFA6C,30:SOUND7,1
77:SOUND6,0
40 '—— Ch 1&2&3 ——————————————————
50 A0="OT200V15@53"
60 A1="D+1LC.D+.F+"
70 A2="D+1LC.D+.A"
80 A3=">C1@W1"
90 A4="E.C.<G+>C.<G+.EG+.C1&C8EG+"
100 A5="B.G.D+G.D+<G.B1@W1>>"
110 A6="B.G.D+G.B.>D+B1@W1"
120 X="CEGB-GECEGBGECEG+>C<G+E":A7="@14O
6L16"+X+X+X+X
130 B0="O5T200V15@0"
140 '—— Ch 4 ——————————————————————
150 C0="T200V13@16O3L8CF+>CF+>CF+>C4"
160 C1="@48OL1D+&D+"
170 C3="@16O6L8AD+<AD+>D+AD+<AD+<AD+<AD+
<AD+<A"
180 X="O6E>CG+C<E<G+C<E":C4=X+X+X+"<G+CG
+>E>CG+>E>C"
190 X="O6G>D+BD+<G<BD+<G":C5=X+X+X+"<BD+
B>G>D+B>G>D+"
200 C6=X+"<BD+B>G>D+B>G>D+G1@W1"
210 C7="@6O3C1.@W1@W1@W1@16O6L8C<F+C<F+C
<F+C4"
220 '—— Ch 5 ——————————————————————
230 D0="T200V13@16O3R16L8D+A>D+A>D+A>D+8
."
240 D1="@48OL1A&A"
250 D3="@16O6L8R16F+C<F+A>F+F+C<F+C<F+C<
F+C<F+C<F+16"
260 X="O6G+>EE<G+<C<E<G+C":D4="R16"+X+X+
X+"<EE>CG+>E>CG+>E16"
270 X="O6B>GG<B<D+<G<BD":D5="R16"+X+X+X+
"<GG>D+B>G>D+B>G16"
280 D6="R16"+X+"<GG>D+B>G>D+B>G16D+1@W1"
290 D7="@6O3C1.@W1@W1@W1@16R16O6L8D+<AD+
<AD+<AD+8."
300 '—— Ch 6 ——————————————————————
310 E1="O3T200@12V15L8CD+F+CC+DC2."
320 E2=E1
330 E4="LC.C.CC.C.CL8CECG+CEC<G+ECEG+>CE
>G+<C"
340 E5="L<B.B.BB.BB.L8B>D+<B>GD+GB>D+<<B
>D+<B>GD+GB>D+<"
350 E6="L<B.B.BB.B.B16A16G1@W1"
360 '—— F-Rhythm ————————————————
370 X="B16SB16SB16SB16":R0="V7@A8T200"+X
+X+X+"SB!H!16SB!H!16V7 R4V15Y24,250M16Y2
4,200M16Y24,150M16Y24,100M16Y24,190V7"
380 X="S!B16B16M!8":R1=X+X+X+X+X+X+X+X
390 R2=X+X+X+X+X+X+X+"B16M!16M!16"
400 X="B16B16S16B16":X=X+X:R4="V15"+X+X+
X+X+X+X+X+"SH16SH16SM16SM16MHC16MH16MBC1
6MB16"
410 R5="V15"+X+X+X+X+"MS8MS8MS8MS8MS8MS8
MS8MS8SH16SH16SH16SH16MS16MS16MS16MS16MH
16MH16MH16MH16MB16MB16MB16MB16"
420 X="S32S32S32S32":X="V0"+X+"V4"+X+"V8
"+X+"V12"+X:R6="V15B8S8B8S8B8S8B8S8MS8MS
8MS8MS8SH16SH16MS16MS16MH16MH16MB16MB16M
C1"+X+X
430 X="M8M8M8":X=X+X+X:R7="V15"+X+X+X+"M
8M16MS16MS16MS16"
440 X="M16B!16R8H16B!16R8":RQ=X+X+X+"M16
B!8B!16H16S!B!16S!B!16S!B!16"
450 '—— P-Rhythm ————————————————
460 X="R8C8":P1="T200SM1999"+X+X+X+X+X+X
+X+X
470 P2=X+X+X+X+X+X+X+"R16C16C16"
480 X="V11R8C8":X=X+X:P4=X+X+X+X+X+X+X+"
SM599L16CCCCCCCC"
490 P5=X+X+X+X+"L16CR16CR16CR16CR16CR16C
R16CR16CR16SM599L16CCCCCCCCCCCCCCCC"
500 P6="V11L8R8C8R8C8R8C8R8C8SM2999CCCCL
16M599L16CCCCCCCCM19999C1"
510 '—— Play ——————————————————————
520 PLAY#2,A0,B0,C0,D0,E0,R0,P0
530 FORZ=0TO1
540 PLAY#2,A1,A1,C1,D1,E1,R1,P1
550 PLAY#2,A1,A1,C1,D1,E1,R1,P1
560 PLAY#2,A2,A2,C1,D1,E2,R2,P2
570 PLAY#2,A3,A3,C3,D3:NEXT
580 PLAY#2,A4,A4,C4,D4,E4,R4,P4
590 PLAY#2,A5,A5,C5,D5,E5,R5,P5
600 PLAY#2,A4,A4,C4,D4,E4,R4,P4
610 PLAY#2,A6,A6,C6,D6,E6,R6,P6
620 PLAY#2,A7,"",C7,D7,"",R7
630 R0=LEFT$(R0,70)
640 GOTO520
650 '— NASUBI KARI GAISHA Co.,Ltd.(ウソ)
```

「軍歌バー」向けの強力なコンセプト

軍歌カラオケ　作詞・大和田建樹　作曲・深沢登代吉

日本陸軍

●皇国男児　秋田・15歳

画面に歌詞を表示し、歌っているところをなぞっていくカラオケ仕様の作品。しかも、歌の内容は軍歌という、強力なコンセプトです。ちなみに、現在もあるかどうかは知らないけれど、飲み屋には「軍歌バー」というジャンルがあって、昔の戦友たちが集まって軍歌を歌いまくるのだそうです。

```
RIKUGUN .FMX

10 '
20 _KANJI:WIDTH32:COLOR15,1,1:_PALETTE:_
CLS:_PALETTE(2,0,0,0):FORI=3TO7:_PALETTE
(I,4,4,4):NEXT:_PALETTE(14,5,3,3):RESTOR
E280
30 FORI=1TO4:FORJ=0TO13:LOCATEJ*2+1,I*2:
PRINT"  "+MID$("日本陸軍",I*2-1,2):NEXT:
NEXT:FORI=0TO6:_PALETTE(1,I¥6,I¥2,I¥3):F
ORJ=0TO20:NEXT:NEXT
40 '
50 _MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
60 _VOICE(@43,@24,@6,@48,@12,@33)
70 DIMA$(11),B$(11),C$(11),D$(11)
80 T$="T110V11Q8O4":PLAY#2,T$,T$,T$,T$,T
$,T$,"T110V9@A15"
90 A$="L12 CCC<GGG>CCCE6EDDDE6DCR6CR6"
100 B$="L12 G6GG6GG6GG6G>DEDE6DCR6CR6"
110 C$="BSH6BSH12BCSH!4BSH6BSH12BCSH!4BS
H6BSH12BCSH!4BCSM!4BCSHM!4"
120 X$="T130C6C<G6G>C6CE6ED6DE6DCDCE6ER2
C6C<G6G>C6CE6ED6DE6DC2"
130 Y$="T130R1R1CDCE6EC6C<G6G>C6CE6ED6DE
6DC2"
140 Z$="T130C6C<G6G>C6CE6ED6DE6DR2CDCE6E
C6C<G6G>C6CE6ED6DE6DC2"
150 R$="T130BSH6BSH12BCSH!4BSH6BSH12BCSH!
4BS12BS12BS12BSHC!6BSH12CS12S12S12S!24S!
24S!24S!24S!24S!24CS12S12S12S!24S!24S!24
S!24S!24S!24SC!6SH12SC!6SH12SBHC!6SBM12S
BHC!6S12S12S12S12SCH6SBH12BSH!4BSHMC!4"
160 FORI=0TO11:READA$(I),B$(I),C$(I),D$
(I):NEXT
170 '
180 PLAY#2,"",A$,A$,"",B$,"",C$
190 FORQ=0TO4:READA$:COLOR14:FORI=1TO4:L
OCATE25,I-1:PRINTMID$(A$,I*2-1,2):NEXT:R
=Q+11:T=Q*5+110:Y=10+Q¥2
200 FORW=0TO5:READA$:COLORQ+3:FORI=0TOLE
N(A$)¥2:LOCATE23-W*4,I+3:PRINTMID$(A$,I*
2+1,2):NEXT
210 PLAY#2,A$(W*2),B$(W*2),B$(W*2),C$(W*
2),C$(W*2),A$(W*2),D$(W*2):FORZ=0TO200:N
EXT
220 READA$:FORI=0TOLEN(A$)¥2:LOCATE21-W*
4,I+5:PRINTMID$(A$,I*2+1,2):NEXT
230 PLAY#2,A$(W*2+1),B$(W*2+1),B$(W*2+1),
C$(W*2+1),C$(W*2+1),A$(W*2+1),D$(W*2+1):
FORZ=0TO150:NEXT
240 IFW=5THEN_PALETTE(Q+3,1,3,2):NEXT:NE
XTELSENEXT
250 FORI=5TO2STEP-1:_PALETTE(14,I,3,I¥2+
1):FORJ=0TO20:NEXT:NEXT:_PALETTE(14,1,3,
2)
260 COLOR15:PLAY#2,Z$,Y$,X$,Z$,Y$,X$,R$:
FORI=0TO7:LOCATE12,I+3:PRINTMID$("作
作曲    詞        深    大沢     和登
田代    建吉      樹",I*8+1,8):NEXT
270 IFSTRIG(0)THENENDELSE270
280 DATA L12 V=R;T=T;CR12CCR12EGR12GAR12
G
290 DATA L12 V=Y;T=T;G6GG6G>C6CC6C
300 DATA L12 V=R;T=T;CR12CCR12EGR12GAR12
G
310 DATA     T=T;SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6S
BH12SBH6SBH12
320 DATA     ER12EER12CD4R4
330 DATA     <G6GG6GB4R4
340 DATA     ER12EER12CD6<GGAB>
350 DATA     SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
SBH12SBH12SBH12
360 DATA     CR12C<GR12G>CR12CER12E
370 DATA     GGGE6EGGG>C6C
380 DATA     CR12C<GR12G>CR12CER12E
390 DATA     SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
SBH6SBH12
400 DATA     DR12DER12DC4R4
410 DATA     <B6BB6BG4R4
420 DATA     DR12DER12DC6<GGA>C
430 DATA     SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
SBH12SBH12SBH12
440 DATA     DR12DDR12DDR12DER12D
450 DATA     B6BB6BB6B>C6<B
460 DATA     DR12DDR12DDR12DER12D
470 DATA     SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
SBH6SBH12
480 DATA     CR12CDR12C<A4R4
490 DATA     A6AG6GG4R4
500 DATA     CR12CDR12C<A6>DC6<A
510 DATA     SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
SBH12SBH12SBH12
520 DATA     GR12GER12EGR12GAR12A
530 DATA     E6EC6CC6CF6F
540 DATA     GR12GER12EGR12GAR12A
550 DATA     SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
SBH6SBH12
560 DATA     >CR12CDR12DE4R4
570 DATA     A6AA6A>C4R4
580 DATA     >CR12CDR12DE6<AA>CE
590 DATA     SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
SBH12SBH12SBH12
600 DATA     DR12DDR12DDR12DGR12E
610 DATA     <B6BB6BB6B>D6C
620 DATA     DR12DDR12DDR12DGR12E
630 DATA     SHBC6SBH12SHBC6SBH12SHBC6SB
H12SHBC6SBH12
640 DATA     ER12CCR12ED4R4
650 DATA     C6<AA6>C<B4R4
660 DATA     ER12CCR12ED6<GGAB>
670 DATA     SHBC6SBH12SHBC6SBH12SHBC6SB
H12SHBC6SBH12
680 DATA     CR12C<GR12G>CR12CER12E
690 DATA     G6GE6EG6GA6A
700 DATA     CR12C<GR12G>CR12CER12E
710 DATA     SBH6SBH12SBH6SBH12SBH6SBH12
SBH6SBH12
720 DATA     DR12DER12DC4R4
730 DATA     A6A>C6<AG4R4
740 DATA     DR12DER12DC6<GGAB>
750 DATA     SHBC6SBH12SHBC6SBH12SHBC6SB
H12SHBC6SBH12
760 DATA ▽出陣△,天に代わりて,不義を討
つ,忠勇無雙の,我が兵は,歓呼の声に,送られ
て,今ぞ出で立つ,父母の国,勝たずば生きて,
還らじと,誓ふ心の,勇ましさ
770 DATA ▽斥候△,或ひは草に,伏し隠れ,或
ひは水に,飛び入りて,万死恐れず,敵情を,視
察しかへる,斥候兵,肩に掛れる,一軍の,安危
や如何に,重からん
780 DATA ▽工兵△,道なき方に,道をつけ,敵
の鉄道,打ち壊し,雨と散りくる,弾丸を,身に
あび乍ら,橋架けて,我が軍渡す,工兵の,功労
何にか,例ふべき
790 DATA ▽砲兵△,鋲取る工兵,助けつつ,銃
取る歩兵,助けつつ,敵を沈黙,せしめたる,我
が軍隊の,砲弾は,放つに当たらぬ,方も無く,
その声天地に,轟けり
800 DATA ▽歩兵△,一斉射撃の,砲先に,敵の
気力を,怯ませて,鉄条網も,物かはと,躍り越
えたる,塁上に,立てし誉の,日章旗,皆我が歩
兵の,働きぞ
```

Notes' notes ノーツ・ノーツ

あ。この曲は祖父が教えてくれた軍歌で、カラオケになかったので作った作品です。プログラムは本当にたいしたことはしていないのですが、このシステムは自由に使われてよろしいです。軍歌に共鳴してくれる人がもしいたら秋田市卸町5-16-1　江口倫樹まで」

■付録ディスクBGM・Magical Dream

なると「10年ほど前に買ったカセットテープに『魔法少女ララベル(だったかな…)』というアニメの主題歌が入っていて、僕はその曲のコード進行が気に入ってしまったので、それを参考にしながら作ったものがこの曲です。コード進行はほとんどパクリに等しいといってもいい曲になってしまいました。ちなみに僕は、そのアニメ自体はまったく見たことがなかったりします」

今月は、いろいろな事情で、FM音楽館人気ベスト3の情報はお休みです。来月、まとめてお届けします、はい☆Orcでした。ばいび～ん。

インタラナンタラとはなにか？

前々から、その気配はあったのだが、ルドルフ・ボールの一件以来、ぼくたちはオランダのMSX－ENGINE誌と徐々にコミュニケーションできるようになった。

internationalizationである。

「え、インタラナンタラってなんですか」

と新潟県出身のおさだがぼくにいった。彼は、元プログラマで、DOSのきいた顔をしているが、19歳だ。ある日、まだ明るいうちにそわそわして早く帰ろうとするので、怪しんでそのわけを聞いたら「寮の風呂当番なんです」と答えた。さびしい。

「インタラナンタラって、なんですか？」

日本海の荒海を見て育つと、押しが強くなるのだろうか。彼は、まったく気後れすることなく、おなじ質問をくりかえした。

「インタナショナライゼーション」

「え、なんですか、それ」

「国際化だ……ったと思うけど」

ぼくは九州の静かな港町門司で育ったせいか、たとえバカでも確信を持って生きている人間に弱い。

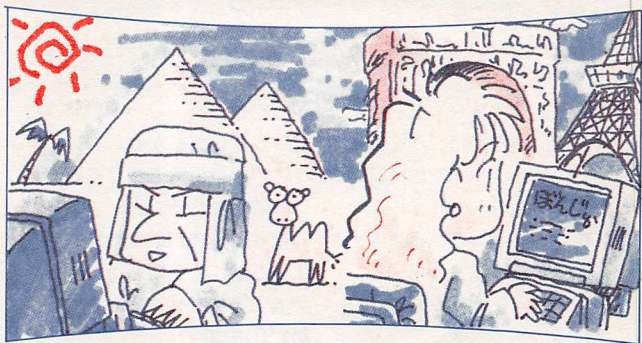
「そんな英語、ありましたっけ」

おさだは、やおら辞書を取り出すと、あ行を調べはじめた。こ、こいつ、国語辞典で調べてる。「ほら、やっぱりない」

このページは、オランダのMSXユーザーと仲良くすることを当面の目的として、ゆくゆくは世界中のウォームハートなMSXユーザーたちとコミュニケーションするためのページである。決まっているのはそのくらいで、そのうちなんとかなるだろう。この続きは、もっと国際的な122ページで。

(コルサコフ)

♥

【追記】「おさだ」に関する記述は、出身と素姓以外はかなり作り話です。あまり本気にしないでください。おさだにかわります。

さてさて、今回から(おそらく不定期)連載となる国際化計画ですが、ゆくゆくは、海外に取材をかねて出かけて、パリのシャンゼリゼ通りとか、オランダの風車の前とかで、意味もなく現地の人と「ねこバレー」や「ボンくら」をする、なんてのが実現したらいいですねえ、などとノンキなことをいっていますが、今回の企画では、自分の英語力のなさを痛感させられます。

現在のところ、具体的にナニをするのかなどは、いっさい決まっていませんので、みなさんの「秋葉原を歩いていたら外国の人がMSXを買って行きました」ていどの身近な国際情報を編集部の「国際化係」までください。でも、ホントは、もっとグローバルな情報がほしいです。　(おさだ)

ノルウェー原産フリーウェアはベルディ・ブラ！

ベルディ・ブラ(beldig bra)とは、ノルウェー語で、「すごくいい、素晴らしい！」という意味の言葉だ。ちなみに、英語では「very good」となる。

ある日、国際戦略担当とは名ばかりに、毎日大戦略漬けの日々を送る私(おさだ)のところに、「国際化係御中」とかかれた封筒が愛知県の岡本憲昌さんから届いた。

さっそく開けてみると、なんと、「ノルウェーのフリーウエアを入手しました」とのこと。さっそく立ち上げてみたが、ドキュメント(説明書みたいなもの)が全部ノルウェー語！ がーん、とおもったら、英語のものもあった。ふーっ、よかった。いや、ほんとによかったのか？

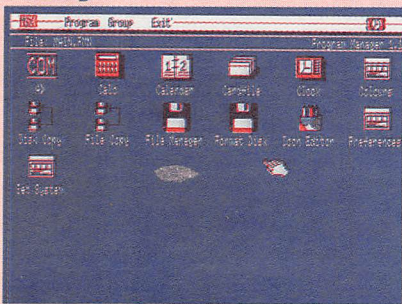
その後、数週間にわたり、この英語のドキュメントの謎を必死で解きあかし、なんとか動かしたものが下の3つのソフトだ。

EASYは、MSXViewによく似たアイコン方式のファイル管理ツール。ハードディスクにインストールすると、かなり軽快な操作感覚で、便利なツールだ。

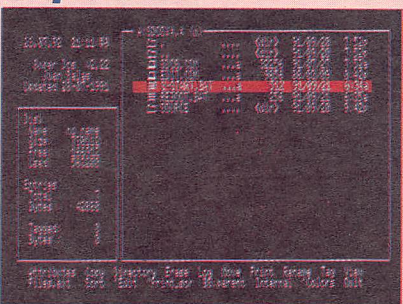
つぎのSuper DOSも、これまたファイル管理ソフト。こちらはアイコン式ではなく、98のFD、MSXならAEG(6月号パソ天で紹介)によく似ている。

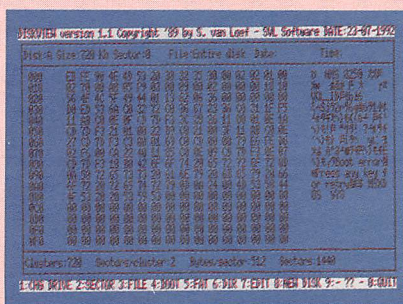
最後のDISK VIEWは、その名のとおりディスクの中身が見えてしまうソフト。実行すると、ディスクの中身が16進数と、その16進数に対応するキャラクタで表示され、それを直接書きかえることもできる。ゲームの改造に威力を発揮するかも？

同封されていた作者のJuan Salas氏の手紙によると、MSX PAINTというグラフィックツールを現在開発中らしい。また、氏はオスロ(ノルウェーの首都)に住んでいて、空手で黒帯の腕前だそうだ。ノルウェー大使館できいた話だが、ノルウェーでは「カラテ」がけっこう盛んなんだそうだ。

(おさだ)

Easy

↑EASY。ファイルサイズが大きいので、ハードディスクか2ドライブがないとつらい

Super Dos

↑Super DOSはファイルサイズが小さくて便利。フロッピーベースで使う人にはこれだ

DISK VIEW

↑DISK VIEWでは、ディスクの中身を見たり、書き換えたりできる

講師　飯島健男

第28回

さて、実際のプロのゲーム制作は、どのようにしているのだろうか。昔のように1人でグラフィックから、音楽、プログラムまでこなしていた頃から制作過程はどんどん複雑になっていく一方だ。それを解決するために採っている手段とは？

実際のゲーム制作 現場は会議の嵐

会議は意志決定の場

1本のゲームを作るのに5〜10人の人間がプロジェクトを組むとなると、会議をしないと話にならないんだよね。現在、我がパンドラボックスでは常時4〜7ラインのチーム(ゲームを1本ずつまかされている班で、工場などの生産ラインから来ている言葉らしい)が働いているもんだから、もう大変。

社内にある会議机は、毎日どこかのチームが会議を行っているから、時間を区切って順番を待つ。なんていったって、我が社は狭いから会議机が1つしかない。おまけに、この会議机でお客さんの応対も行うから、ほんとうに大変。

それでも、みんな会議をやりたがる。これは、僕が会議をしろっていってんじゃなくて、それぞれのスタッフが自分の意志で勝手にやっているわけ。どうしてだろう。わかる？

ようは、自分たちの仕事を円滑に行うため。今までにも、何度となく述べてきたが、最近のゲームは1人じゃ到底作れない。何人もの人が、自分の分担された仕事をきちんと終わらせることによって、1本のゲームがやっと完成するのだ。完全な集団芸術だ。

では、その場合の各々は、自分の仕事だけを行っていればよいのか。答えはノー。誰か1人が失敗すりゃあ、結果的には全員が迷惑をこうむる。なぜって、すべての作業が完了してこそ、1本のゲームが完成するのだ。だから、十分な話し合いを行い、意志の疎通(そつう)を欠いてはならない。そうでないと、フットワークに乱れが生じるもんね。つまり、ここで全員の意志決定を行うということになる。

では、具体的にどう進めるか。ゲーム制作の作業進行に基づく会議の流れを順に追っていこう。

ただの会議で終わってはならぬ

ゲームの企画がもち上がった頃の会議は、余裕たっぷりだ。みんな結構和気あいあいとして、ゲーム化に当たってシステムのアイデア出しやコンセプトを好き勝手に話し合ったりする。基本的にこの段階では、全員がゲーム・デザイナーなのだ。読者のみんなは、ゲーム・デザイナーという役割がすべてのデザインを行っていると思うのだろうが、実際はそうではない。

制作の初期段階では、音楽担当もグラフィック担当もプログラマも、どんどん自主的に意見を出し合う。ここで遠慮していると、それが最後まで影響する。このことは忘れないように。大事なことなんだ。

さて、こうして山のように出されたアイデアが、第一稿(最初のバージョン)の企画書にくわえられ、コンセプト・デザインがまとまっていく。おおまかな概要が見え始めてくるわけだね。

ここで、個人個人のスケジュールもだんだんと決まってくる。チームのなかで、誰が、どのようなことを、どういう手順で始めるか、とかね。

我が社の場合は、基本的に1チームはゲーム・デザイナー1人、グラフィック2人、プログラマ1人、音楽1人で構成されている。これに全体を管理するディレクターがくわわるが、現状ではチームの誰かが自分の担当とディレクションを兼ねることが多い。よほど規模が小さくない限り、構成メンバーの基本はくずさない。

あとは、ほかのチームとの兼ね合いや、ゲームの規模が大きくなるにしたがって、ゲーム・デザイナーとシナリオを2人に分けたり、プログラマにサポートする人間がついたり、それぞれのパートの人間を増やしたりするわけ。そのひとりひとりがすべてスケジュールに基づいて動くことになる。

ここで、スケジュールは2種類あることを触れておこう。全体スケジュールと、個人スケジュールだ。

まず全体スケジュールがあり、それに基づいて個人分が生まれる。全体スケジュールとは、ゲームを完成させるまでの進行作業をまとめたものだ。

そして、全体スケジュールで分けられたパートの仕事を、担当者が自分の作業進行に合わせて割りふった表が個人スケジュールとなる。個人のは、基本的にそれを書いた本人とディレクターが管理する。あとは、個人の作業がそのスケジュールどおりにきちんと進められればゲームは全体スケジュールどおりに完成するわけだ。

現在、ゲームの発売が遅れる理由は大きく分けて2つある。1つは、制作スタッフが作業の途中で逃げたり、やめてしまった場合。そしてもう1つの理由がこのスケジュール出しの甘さ。プロのなかでも、ゲーム作りは遅れて当然などという幼稚な考えをもっている者もいる。これは、すでに姿勢の段階で失格だが、現在そういう連中が多くの市販ゲームを作っているのは事実。悲しい限りだ。

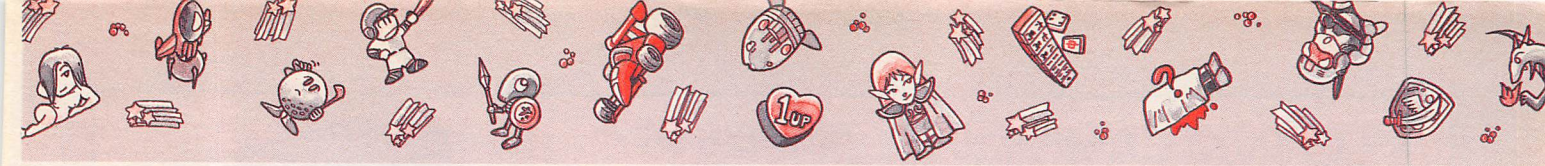
もちろん、ゲームを作っていくうえで、予期せぬ事態が生ずるのは当然。が、しかし、それらも予測しようと思えばある程度できる。予測できるからプロなのであり、プロであれば、期間中に仕上げなければならない。だってそれでお金もらってるんだものね。だからこそ、スケジュールをどこまできちんと立て、どこまで計画どおりに作業を進行させていくのかが重要になってくるのだ。

さて、そこでスケジュールをおびやかすさまざまな問題が生じる第二段階へ話を進めよう。

容量争奪と現実との闘いの日々

スケジュールを出すとき、そのゲームの性質やスタッフの実力を考えて、予備期間を考慮する。この予備期間を使って、問題が起きた場合の対処をするわ

助手から一言

飯島先生が日々苦労しているようすが上の文をとおしてよくわかるよね。なんだか目に見えるようだ。会議というとおおげさに響くけど、ようするに打ち合わせとか、ミーティングってことだ。編集部でもディスクをつけるようになって、ふつうの編集会議とはべつにディスクの会議を行っている。ディスクに入れる材料集めや、容量による個々の調整など、パンドラボックスとまったく同じことをやっている。たくさん内容を入れたい気持ちは我々も同じで、圧縮しての収録はここのところずっと続

けだ。また、さいわいにも問題が起きなかったときでも、この予備期間を利用して、自分の仕上げたパートを見直しをする。できれば修正もくわえる。

が、だいたい問題が起きた場合というのは、個人的な解決がむずかしいものが多い。ほかのスタッフにおおいに関係する問題なのだ。

まず、いちばん多い問題は容量に関して。自分が配分された容量内で作業を終わらせられないことが多い。

このへんのことは前回も述べたが、パソコンの場合は、ディスクを増やせばある程度の問題は解決する。しかし、これが落とし穴。ディスクが増やせるということは、それだけ作業も増える。そして、それを理由に制作期間も延ばしてしまう。おもしろいゲームができれば文句はないだろう、という考えだ。容量を越えてしまうのが、さも正当な理由に聞こえてしまう。

しかし、それは間違いだぞ。ゲームは容量が大きけりゃあいいってもんじゃないし、時間がかかればかかるほどゲームの鮮度は落ちる。さらに、やりたいことも増えてくるから、はてしなく大きくなっていってしまうのだ。

逆に、ゲーム機はCD−ROMでもない限り、かんたんに容量を増やすことはできないから、決まったぶんをみんなで分け合うことになる。増やしようがないのだ。

そこで、他人との交渉が出てくるわけだ。音楽をちょっと押さえて容量をグラフィックに分けてくれとか、イベント・シナリオを1つけずってあいたぶんをプログラムにほしいとかね。

そのとき、完璧に権力と口のうまさがモノをいう。自分の仕事を完璧にこなそうとするがために口八丁手八丁で相手をいいくるめるわけ。

こうなると、どうしても経験の浅い新人は分が悪い。まあ、最初はくやしい思いをするだろうが、この思いが成長につながるものだから、いうほうも気にしていない。最初はつらい思いをしていた新人くんも、数年たって何本か経験したら、今度は大きく出られるわけだからね。

あと、まじめなヤツは強いな。生活態度がきちんとしているヤツは、このへんの押しが強い。遅刻とか欠勤の多い者は、生活態度を攻められりゃあグウの音も出ないもんね。きちんと仕事をしている者が泣きを見るのは割りに合わないというわけ。一理あるから、仕方ないな。

こういった交渉を、卑怯とか差別とかいわれそうだが、これは暗黙のルール。現場は修羅場だよ。自分を殺したほうが、容量ぶんどり交渉では負けるのだ。それがいやだったら、抵抗すること。でも、暴れたり、意味のない理屈をこねても誰も聞いてくれないからね。やっぱり経験も実力もないものがどんなに大きなことをいったって、誰も聞いてくれない。少なくとも、我が社はそうだから、あしからず。

さて、容量以外の大きな問題は、予想と現実のギャップ。これは、経験不足の者がおちいりやすいパターン。最初はこれくらいの仕事はこなせるだろうとのんきに構えていたら、いつまでたっても終わらない。リテイク、リテイクの繰り返し。本人は自分の仕事が一発でOKが出るものだと思っていたようだ。そこで、現実と想像していたものとのギャップを味わうわけ。そして、決まって音を上げる。助けを求める。仕事ができませ〜んって泣くわけよ。

そうなると、急遽すけっとの登場とあいなる。このすけっととは、ほかのチームで余裕のある人間に手伝ってもらうわけだから、たいてい実力のある人。要するに、実力のある人ほど、いろんなチームで救援作業をしなければならなくなるのだ。でも、みんなそれがいやだから、定期的な会議に余念がない。

問題は早期発見がベストであって、もしその予兆があったのに後まわしにしていると、しっぺ返しが自分に返ってくる。経験者は痛いほどわかっているもんね。誰もが未然に防ごうとするわけだ。そしてゲームは完成に近づいていく。

会議会議の連続で話し合い

ゲームが完成に近づくと、さらに会議は増える。どんな会議かというと、現在進行しているそれぞれの作業がほんとうに現状のままで問題がないのかの最終チェック。そして今から可能な変更点のチェックだな。

もちろん新作は他社も同様に作っているわけで、同じようなシステムのゲームが同時進行で作られていないとはいえないでしょ。万が一、そうなった場合、あまりにも似すぎている部分はどうするか話し合うわけ。ほとんどは変更できないけれど、それでも何か策があれば、手をくわえたい。特に、他社のゲームのほうが発売が先になる場合、マネっこっていわれるのはイヤだしね。

そして、デバッグ。こうなると毎日が会議。特に規模のでかいゲームは毎日のように会議が繰り返される。デバッガーに見つけてもらったバグが、ほんとうにバグなのか、はたまた変更を希望するだけなのか、そのへんの判断はむずかしい。1人の意見では決定できない場合が多い。

まあ、この時点まで来れば、すでにゴールは見えているわけだから、ラストスパートってとこですか。

とにかく、ゲームを1本作るということは、会議の連続なのだ。少人数の雑談から大人数の話し合いまで、内容も方法もさまざまだけれど、集団でものを作る場合、お互いに意見をいい合う「話し合い」が大事なんだということは、くれぐれもお忘れなく。

次回の
お
題

次回はデバッグについて話そうかと思っているが、まだはっきりと決めていない。デバッグをしているときって、結構精神がすさんでいるから、おもしろい失敗談は多いのだが、逆にゲーム業界のいやな部分を見せてしまうことになるからな。それで悩んでいるわけ。でも、バグを見つけられないまま出荷したら、どんな恐ろしいことになるか知っていてもいいかもね。これは大事なことだから。

助手から一言

いている。Mファンの場合はディスクを増やすと、本の値段が1500円まで高くなってしまうので、どうしてもできない。ROMなんかと同じで限定された容量だ。ますますパンドラボックスの気持ちがわかってしまう。この容量や進行との闘いは、どのソフトハウスでも大きな問題であるようだ。だからこそ、そこが克服できるかどうかが、そのソフトハウスの実力の違いとなっているようだ。……だから夜中に電話してもみんな仕事しているのだ。編集部もそうだからって同じにしちゃいけないって。

A1GTのここが知りたい！ 聞きたいぞ！

GTフォーラム

★今月のテーマ／なんでもござれ！

ここはパナソニックのFS−A1GTがターゲットのコーナーなのであるが、最近は『MSXView』や、そのほかもろもろの質問が中心になってしまった。質問がGTに限ったことではなくなってきているし、答えもGTに限った点で答えているつもりなのだが、読者の方は一般的なものを期待しているようである。だからいっそMSXのよもやまページにしようか、と思う。

Q ディスク内に「AUTOEXEC.BAS」というファイル名でセーブされたものは、リセットすると自動的に立ち上げるのは知っているけど、それにMSX−DOSをコピーすると、MSX−DOSが立ち上がってしまいます。どうすればAUTOEXEC.BASのほうを先に立ち上げることができるのか教えてください。

（大分県大分市・広瀬哲司くん・16才）

A AUTOEXEC.BATというファイルを使ってAUTOEXEC.BASを起動させる。

AUTOEXEC.BASというファイルはいつでもリセットしたとき、最初に立ち上がる性質をもっている(アスキーの『MSX−Datapack Volume 1』397ページ参照)。市販のゲームがすぐ立ち上がるのも、付録ディスクが立ち上がるのもこのせいだ。だけど、同じディスクのなかにDOSが入っていると、そっちが優先される。これはMSXのルールだからしかたない。それを防ぐには、AUTOEXEC.BATというDOS用の最初に立ち上がる性質をもつファイルを使う。つまりそのなかで「BASIC AUTOEXEC.BAS」として、AUTOEXEC.BASを呼ぶのだ。

Q GTとFS4700に内蔵されているワープロソフトに互換性はありますか。

（千葉県海上郡・藤ケ崎久男さん・42才）

A ある。ただし上位互換。

FS4700の文書は、パナソニックのその後のワープロソフト(内蔵されていたものなど)で読めるし、編集も可能。ただし、その逆は一部制限がある。つまり、GTで作成した文書をFS4700で編集しようとするときだ。詳しくはGTのワープロ使用説明書250〜256、478ページ参照。

Q GTについてくる「デジトーク」を使いながら、作曲したFM音源を鳴らすことはできるのですか。できるのならやり方を教えてください。

（神奈川県横浜市・山城屋誠くん・?才）

A できない。

残念ながらできない。あまりMSXに無理難題を押しつけないこと。

Q いままで持っていたMSX−DOS2のカートリッジをつけてRAM増設ができるのでしょうか。

（福島県郡山市・上石芳之くん・13才）

A できる。

アスキーから発売になっている『日本語MSX−DOS2』というソフトのRAMつきのバージョン(ちなみに3万4800円もする)を購入した人は、そのRAMを増設RAMとして使える。使い方はGTのマニュアル171ページを参照。

Q 学校新聞(壁新聞)作成ツールってないでしょうか。

（東京都墨田区・市川元子さん・9才）

A きっとない。

私の知るかぎり、壁新聞サイズのものを作るソフトはMSXにない。小さいものを張り合わせるという方法はあるだろうけど……。それでよかったら『MSXView』やGTに内蔵のワープロなんか使えるけど、お持ちのHB-F500ではちょっとムリ。だから、ごめんなさい。

Q ついにGTを買いました。ViewDRAW、ViewPAINTでクラブの新聞を作り、『ViewCALC』で名簿管理をしています。ところで、最大の不満は、カード型データベースが発売されていないことです。発売の予定がなければ、アスキーにはたらきかけてください。

（島根県出雲市・米原幹人さん・30才）

A これはむずかしい。

この件でアスキーに電話をかけたのだが、そのときの印象では、出したい気持ちはあるけど、もろもろの事情があって即答するのはむずかしいらしい。誰を攻めるわけにもいかない、むずかしい状況であるようだ。いちおう、頼んでおいたけど……。

耳寄り情報交換コーナー

編集部やメーカーでも気づかなかった耳寄りな情報を紹介。今月は、8月情報号のディスクドライブの増設の話への追加情報です。

●8月情報号ドライブ増設の件で、ドライブ本体がもうないように書いてありましたが、じつはまだありますよ。本年の6月30日現在ですが、秋葉原の湘南通商さんにはまだ15個ぐらいありました。ちなみに半年くらい前に行ったときも同じぐらいあったので、まだそのままあるんじゃないかと思います。たしか4500円だったような気がします。私のたぼちゃん(ST)は、セパレートキーボードをつけ、ドライブも取りはずしてさらに2ドライブにしています。本体はジャマなので、机の上にはセパキーとアルミケースに入れ替えた2ドライブと自作のテンキーだけというふうにすっきりとMSXライフをエンジョイしております。もちろんメモリ増設、ハードディスクも装備しております。ちょっとした努力でとっても快適な環境になります。よけいなことまで書いてしまってすみません。♡おまけ／SONYのPRN−M24等、第二水準ROMなしのプリンタを使っている人は、内蔵ワープロのプリンタセレクタを「PW1」にすると第二水準の漢字も印字できちゃいます。お試しあれ。（静岡県熱海市・蝦名広一さん・29才）

8月情報号の訂正と補足

8月情報号の「MEM−768」を使って、GTの『MSXView』のRAM容量を増やすための記事に誤りがありました。AUTOEXEC.BATのプログラムの1行目の「CON C」は正しくは「CON D」です。訂正します。また、このプログラムはSRAMの内容を書き換えますので、オリジナルのAUTOEXEC.BATはディスクなどにセーブしてバックアップをとるようにしてください。以上、ご迷惑をおかけしました。

お便り、つっこみ待ってます

A1GTに関することならどんなささいなことでもお答えします。質問、相談などは以下までお便りください。
〒105東京都港区新橋4−10−7徳間インターメディア MSX・FAN「GTフォーラム」係

投稿ありがとう

6月期整理分(9月情報号採用者対象者分より)

下に紹介しているのは、本誌に送られてきた投稿応募者の方の一覧です。今回は9月情報号のために6月に整理した分となります。複数投稿の場合は「他②(他に2作品の応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。また、整理日とあるのは実際に選考のためにしめた日です。

ファンダム

●北海道
円周率暗記プログラム／今村秀樹
VAGUE CITY 他②／佐藤渉
NICE SHOT／浦野高広
けろけろSOCCER／菊地友則
CHENGERだ!／原敏弘
●宮城県
飼育っ!／菅原純
●山形県
S・S・T／荒井寿信
剣道、竹刀?／小松健彦
●福島県
らっかMAN 他①／長沼一志
●茨城県
冗談／新崎康樹
THE DRIVE／内田福二
●群馬県
テキストファイル表示プログラム「みるみる」／門谷充
●埼玉県
スピードシャッター／横堀君夫
SLIDER／野口康行
MIRACLE JUMP／木谷光章
ヘビ算／白井建夫
ヒマオの目ざましCLOCK 他①／加藤芳昭
●千葉県
TOK-MOSverion2.10／大久保卓哉
●東京都
らんでぃんぐ／古川健太郎
バンジージャンプです。 他②／原田暢彦
TERACO QUEST II／寺田篤志
遠浅の海の戦い3ー宇宙編ー／斉藤大輔
PAETERM／狩野進
●神奈川県
BEAM SHOT!／梅木迅
●長野県
アシカの修行5'／木内靖
●石川県
巨人物語改／東田浩幸
●福井県
SQUASH OF A MAN 他②／北川 航
HYUU／松井政典
●静岡県
ザ レジェンド オブ ミサイル／稲木雅人
●愛知県
ういるす／小林一伸
落葉松国／猪飼正樹
●三重県
SLANT／界外年応
THINFAT／小林由幸
JOE／北川由隆
●京都府
IS／小河原徹
●大阪府
SWORD・BATTLE 他②／佐藤宏行
WILD BOYS／水嶋伸一
PCM FIGHTER／前田光一
顔、顔、顔!! 他①／川原健吾
グリコ・パパイヤ・チョコレート／勝田憲弘
The かくとう2～RPG風味～ 他①／上田修司
●兵庫県
Fighting Heroes／新原雅司
MIDNIGHT FIGHT／将積健士
●和歌山県
恐怖の国道42号線／勢古恭弘
●広島県
偽スライム／田室勝哉
サブリミナル 他①／吉岡敏明
●山口県
具茶グチャ漢字ふっかつQUIZ 他①／嶋田満
●高知県
マウス大相撲／岡林大
●福岡県
「たん・たん・タンク」／宮原慎事
アニメーションツール／太田雅之
●佐賀県
DRAGON of Fighter／寺内謙司
●熊本県
アルファベットスタディ／前田剛志
(整理日6月12日)

AVフォーラム

●北海道
秋の夜の草むら／佐藤壮平
●青森県
サル 他①／秋田進
●山形県
立つ鳥跡を濁さず／岩波弘
●栃木県
PLAY SYSTEM／松葉直也
●群馬県
あれ?何これ?／萩原康一
●東京都
夢／斎藤大輔
●神奈川県
ボンボンボール／青山卓
邪魔だ!／渡辺慎一
●長野県
さざんかの宿／小野健一
●新潟県
かとりせんこう／中村英雄
●愛知県
人類大化 他④／長谷川健二
回転機能がほしい 他③／佐原史哲
●三重県
くしゃおじさん／菅原智明
「株式会社●映」／大西良一
●京都府
となりのおばあさんが…／笹山隆
●大阪府
ストロー 他③／冨士田智久
もみもみ／津国真司
こわいですねぇ 他②／竹内陽一
●兵庫県
高速キーボード 他②／松岡一考
●奈良県
円の真髄／千葉まさのり
●和歌山県
憲法第9条に反するプログラム／楠本晶博
●鳥取県
飛べ 他②／吉田米利
●広島県
織田裕二VS.吉田栄作／宮田英治
Arm Battle／神田里志
●福岡県
マウナー／大塚裕一
映画館 他④／吉岡茂雄
●大分県
心臓 他②／野島智司
●鹿児島県
天空の城ラピュタ／川添隆志
(整理日6月20日)

FM音楽館

●北海道
TRIGON「FARAWAY」 他①／小川啓
北の国から／鎌田高大
妖怪屋敷 他②／柴田望
POWER ONLY 他④／平野正和
Return of Victory／小倉和秀
●青森県
モエモエ 他①／成田邦彰
出たな!! Twin Bee 他①／後村寿明
FINE 他①／三橋史博
グラディウス「古代惑星のテーマ」／中沢竜一
●宮城県
グラディウス「In The Wind」 他②／尾形直信
サンダークロス「First Attack」／高橋貴幸
●福島県
ムーンドリアの廃墟 他②／三浦康之
Wandering Road／佐藤雅哉
Jamできるかな 他①／大藤将人
●茨城県
イース「THE MORNING GROW」 他②／本馬幹子
魔導物語I「Way Out」／遠藤弘通
●群馬県
ソーサリアン「消えた王様杖・ダンジョン」／柄沢和明
BEAT-R／石橋渡
●千葉県
TRIGON「Nostalgic」 他②／千田剛
●東京都
栄冠は君に輝く／小柴高志
DEJYAVE／寺田篤志
In the moonlight 他①／板垣直哉
スペースハリアー「メインテーマ」 他①／中園義和
ファイナルファンタジー 全曲／安養寺信彦
●神奈川県
ドラゴンクエスト「街」 他③／今坂光太
悪魔の迷宮／長谷川智美
虫との闘い 他①／村上公一
ギャラクティックウオリアーズ 他①／桑原新悟
●長野県
STREET FIGHTER「RYU」／佐藤芳考
●新潟県
ソーサリアン「天の神々たち・村」／水落博英
スーパーマリオワールド「水中BGM」 他③／久住豪
メタルギア2「SPIRAL」／遠藤正樹
Xak「To the fort」／長谷川雄一
●福井県
human system／原秀一
デ・ザエモン・エンディングテーマ 他②／谷口洋一
●静岡県
extra!! 他④／磯崎尊行
夕暮れの通学路 他①／石井基樹
●愛知県
ハイドライド「MAIN THEME」 他⑥／水澤俊光
夢の世界を／佐原史哲
●三重県
イース「オープニング」 他①／日下幹夫
●京都府
ソーサリアン「オープニング」／一枝信之
●大阪府
RF-2／田中哲也
ソーサリアン「エンディング」／土屋弘志
魔界塔士SaGaの全滅／蘇来広一郎
オールナイトニッポンのオープニング 他④／千場裕明
ドラゴンクエスト「オープニング」／竹内陽一
●兵庫県
COME ON!!／金子安士
●広島県
ザナドゥ・シナリオ「レベル9」／小林俊一
●山口県
イカロスの夢 他③／河野光明
イース「神殿の地下水路」在田修二
●愛媛県
READY 他①／宮本博
●高知県
BIRTHDAY 他①／幸山隆志
幻影音楽館「イリュージョン・テーマI」／小松龍昇
(整理日6月20日)

ほほ梅麿のCGコンテスト

☆イラスト部門
●北海道
決闘 他③／山本忠隆
新生「長江くら太におくる絵『胴長おじさん』」 他②／二階堂功一
太宰治／千葉俊治
どうだ伊藤恐れおののけ機兵I 他①／中野浩司
ドワーフ／島津貴広
Destiny 他①／吉川寿
TWILIGHT IN UPPER WEST 他①／川岸智行
●秋田県
悲しみ／鈴木隆行
●山形県
獅子王疾風迅雷剣／本間嘉晴
●群馬県
顔と壷／柄沢和明
Hソフトをする女の子／門谷充
●埼玉県
ALETHEIA／渡辺修司
●東京都
暗黒の塔 他③／高木昌行
縁起をか・つ・ぐ?／新海竹弘
超少女～SuperGirl～／石井雄一
ねこねーちゃんにゃん 他②／木村隆夫
舞踏会／戸谷卓司
夕凪／板垣直哉
●神奈川県
じゃーね 他①／日比裕二
●山梨県
初めて覚えたのは「海」だった／川上圭一
●長野県
輝き／中尾俊文
見て!パパ!／柳沢雅美
幼稚園のペット／竹内理
●岐阜県
色一美と狸の合体(笑)／窪田直樹
SAN 他①／門辰昭
●静岡県
食えん 他⑤／和出伸一
●愛知県
ある風景ー猫ー／馬場祐介
●三重県
GIRL 他①／美濃田学
HELLO!／界外年応
●京都府
LITTLE FIGHTERS／三浦一誠
●大阪府
幻想のAYA 他①／田中哲也
華 他①／関未知
パロディウスだ!「ゴルゴダ・タコペエ」 他②／藤田幸弘
●兵庫県
カッパードラゴン 他②／中澤大作
勇者・北へ!／青木雅史
●岡山県
「夢幻」②ー水溜まりー／達野大輔
●広島県
戦う男／政木信也
●山口県
大昔の鶏／中田道則
●高知県
COME HERE! 他①／檜垣龍二
●福岡県
恐怖の大王作成中 他④／野中健
☆紙芝居部門
●東京都
人類の旅／小澤考
●大阪府
ガーゴイル／田中哲也
(整理日6月15日)

ゲーム制作講座

●北海道
海が好き海戦／後藤茂
●神奈川県
ミディ／蝦原隆行
●愛媛県
Dream Road／田中博樹
●佐賀県
カントゥーナ／RPG／廣まさき
(整理日6月15日)

スーパー付録ディスク

☆MIDI演奏データ
●奈良県
「Dreaming」 他②／小畠和樹
(整理日6月20日)

以上297作品

すべての投稿のあて先

〒105東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿(他の出版社に同じ作品を送ること)は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

編集部の整理番号

投稿ジャンル	例：ファンダムの一般部門への応募は1—② □—○	1ファンダム(①1画面部門 ②一般部門 ③D部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル ②ゲームミュージック ③一般の楽曲) 3CG(①紙芝居部門 ②イラスト部門) 4その他( )
作品名		[使用機種名] [ファイル名]
氏名	フリガナ ( )歳 男・女	ペンネーム ＊「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□ フリガナ 都道 府県	
☎	— —	投稿日 1992年 月 日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ **はい** [雑誌名 年 月頃] **いいえ**

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？ **はい・いいえ**

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。

はい [雑誌名 年 月号 ページ]
[書籍名・CD名]
[参考にした作品名・記事名]

いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者] [歌手・演奏者]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの方法、SCREEN番号を教えてください。
[ツール名][SCREEN]
[ロードの方法]

作品コメント

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

9210

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿のCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている！

ファンダム

ファンダムとは「アマチュアプログラマによる自作プログラムの発表の場」である。自作のプログラムなら、ゲーム、家計簿などの実用プログラム、見て楽しむデモ的作品、そのほか「プログラムでこんなこともできる」という驚きを与えるもの、などジャンルは問わない。

★募集部門と発表形式

募集部門は、従来のシステムを廃止し、新たに次の3部門を設ける。

ⓐ1画面部門

40字×24行以内でできたプログラム。旧システムからそのまま引き継いだ部門で、この制約のなかでどんなことができるかにチャレンジする精神を重視する。【発表形式】リストなどの本誌掲載を主体とし、企画によっては付録ディスクにあえて収録しないこともある。

ⓑ一般部門

1画面以外の、BASICリストの形で掲載可能で、かつ打ちこみ可能なプログラム。従来のN画面タイプ、10画面タイプ、FP部門のすべてを含む。プログラムの長さは問わないが、リストを多くの人に見てもらうことを前提にしたプログラミングを望む。【発表形式】リストなどの本誌掲載と付録ディスク収録。ただし、あまりにも長大な作品は、リスト掲載を省略することもありうる。

ⓒD部門

BASICリストの形では掲載不可能で、かつ付録ディスクに収録可能な作品(付録ディスクに収録可能ならすべてがOK)。【発表形式】4色ページでの紹介と付録ディスク収録。ただし、作品によって臨機応変に解説ページを設けて別企画となることもありうる。

ⓐ、ⓑ、ⓒのいずれも、規定(後述)の応募書類を添付したテープまたはディスクによる投稿に限る。

★応募書類の規定

①応募用紙(何枚でもコピー可)を使用し、必要事項を記入。1つのディスク(テープ)に複数の作品を入れて応募する場合は、作品1つに付き応募用紙1枚を添付すること(この場合、以下の書類も作品ごとに分ける)。

②作品の紹介、遊び方・使い方についてくわしくわかりやすく書いた別紙(形式、枚数は自由)を添付。

③プログラムの解説(変数、スプライト、パターン定義キャラクタ、行番号順の解説、マシン語解説など)を添付。

④作品の資料、解法(RPGなどは完全攻略マップ、SLGはデータ一覧、科学ものは参考理論・公式など)

★郵送にあたっての諸注意

・応募部門を封筒の表に赤で明記。さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」「二ツ折厳禁」の文字も赤で記入。

・ディスク(テープ)は郵送途中で破損しないようにダンボールなどで包む

★採用

採用された作品の作者には、掲載誌および規定の謝礼(1万円〜5万円)を進呈。ムックなどで再掲された場合も、掲載誌と規定の再掲謝礼を進呈。また、市販ソフト化の場合は、別途契約。

★2つの賞

●第3回ちえ熱賞(新人賞)

1992年10月号〜12月号で、ファンダムに初登場した作者のなかから編集部協議により1人を選び、ちえ熱賞(奨励金3万円)を授与。作品よりも、作者自身の可能性を重視したい。

●第2回TIM賞(作品賞)

1992年10月号〜1993年3月号に収録される作品のなかから1つを選び、その作者にTIM賞(賞金5万円)を授与。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、作品はすべてBASICのものにかぎる。ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、またはディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚(コピー)を使用すること。また、各作品ごとに作者自身のコメントをできれば別紙につけてほしい。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。

★採用

規定の謝礼(オリジナル曲か、既成曲かで額にじゃっかんの違いあり)と掲載誌。

ほほ梅麿のCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居、イラスト、ぬりえの3つ。得意な部門に応募してほしい。どの部門も作品ごとにタイトルをつけ、紙芝居部門はストーリーを添付。

作品の応募は、オリジナルのプログラムでも、市販のCGツールでも、本体に付属しているCGツールを使ってもいい。

●紙芝居部門

動画(アニメーション)や紙芝居の作品。

●イラスト部門

1枚ものの静止画作品。

●ぬりえ部門

付録ディスクに入っている教材CGに着色した作品(月ごとにしめ切り)。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。

★郵送にあたっての諸注意

・投稿するCG作品の部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

各部門とも5つのランクと賞品が用意されている。作品はビッツーの5人の審査員により毎月評価され、みごと掲載となると、ランク別に規定の賞金と賞品を進呈する。

AVフォーラム

エスプリのきいたオリジナルプログラム。FM音源使用のものも可。

●規定部門

毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。

●自由部門

題材は自由。センスの見せどころ。

★規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②タイトル

③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名

★郵送にあたっての諸注意

29字×29行以内の短い作品は、ハガキでの応募も受けつける。ただし、その場合、29字詰め、行番号を赤で書くか赤で囲む。その他の長いものはなるべくディスクかテープで投稿すること。

★採用

採用者全員には掲載誌を送付。称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。また、毎月、光る1本に記念品をプレゼント。くわしくは本編の下欄外「特典」を参照。

スーパー付録ディスク

ディスクに入れることができるものならなんでも大歓迎。

・『MSXView』で作った作品
・いろんなことが便利になるツール
・MIDI演奏用データ
・そのほか

上記のほかに、付録ディスクを情報交換の場として積極的に利用していきたいと思う。たとえば、過去に掲載したもののバージョンアップ版や、そのほかみんなの役にたちそうなものを待っている。

★応募書類の規定

①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。また、ツールなどは使用方法を別紙にして添付。ゲームなどの場合は解法(RPGなどはマップや図解、データの一覧)などの資料も忘れずに。

★郵送にあたっての諸注意

・「フロッピーディスク在中」、「二ツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。

・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。

★採用

採用された作品の作者には、記念品と掲載誌を進呈。なお、記念品は採用作品の内容によって変える予定。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定

①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号

②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。

★採用

現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

キリトリ線
アメリカで
多くの人の眼を救い
緊急上陸!!
©1987 BERESFORD,
VISION THERAPY INCORPORATED
朝晩20分1か月の
アイ・トレーニングで視力回復!!
メガネやコンタクトのいらない生活はステキ!
☆視力のくわしい案内書進呈します!
今、お子さまからお年寄りまで全国で
近視
乱視
老眼
遠視
みんなOK!
視力回復™
トレーニング講座

MSX・FAN 10月号 ハガキ

キリトリ線

郵便はがき

166-□□

料金受取人払

杉並局承認

750

差出有効期間
平成5年8月
1日まで

切手は
いりません

（受取人）

東京都杉並局私書箱第44号
（〒166 東京都杉並区成田東4-36-15）

日本視力回復協会

視力回復トレーニング講座

J 298

氏名	フリガナ		
住所	〒　　都道府県		
TEL		年令	

回復 トレーニング講座

全米で、日本で多くの人々が体験!! アメリカの最先端科学がもたらす、速効回復トレーニング!!

近視・乱視・老眼・遠視にも効果大!

0.1以下から1.0以上も夢ではない!!

「最近見にくくて困る」「メガネはワズラワしいけど、しかたない」「眼が疲れて肩がコル」など、そんな人たちの悩みはすべて解決です。アメリカの最新理論を科学的にプログラム化。全米でたくさんの回復者を生み出し、日本でもすでに多くの回復者が喜びの声を上げています。朝晩20分１か月のカンタントレーニングで近・乱視、老眼、遠視もたちまち回復します。スポーツや恋愛に、目が良く見えないというのは、たいへん不便です。クヨクヨ悩まないで、あなたも今すぐトレーニングで視力を回復させましょう。

全国からゾクゾク届けられる回復の感激の声!!

宍戸　美果
江東区（14才）

最近黒板の字が見づらくなったと思ったら、学校の検査で1.5だった視力が0.6まで落ちたと聞かされショック!お母さんに勧められふだんの生活にも取り入れてやってみたら、今では1.2に戻りました。友達にも勧めみんなでガンバッてやっています。

田中　清文
奈良県（18才）

左右とも0.1以下だったのですが、1か月で左0.8、右1.0まで上がりました。勉強もよくわかるようになりました。今ではメガネもぜんぜん使っていません。あのワズラワシサから解放されたと思うとうれしくてなりません。

姫野　明広
宇佐市（25才）

トレーニングを始めてから、フラッシュ現象が3週間目で表われ、順調に効果がでてきています。これまで他の方法もためしてみたのですが、私には効果がなく、このトレーニングが一番合っているように思えます。仕事も楽しくなりました。

ザ・リンクスは、今日も明日もMSXの遊びを考える。

GAME MAKING PROJECT

ゲーム メイキング プロジェクト

MSXソフト業界へ進出!?
THE LINKSがプロデュースするゲーム制作プロジェクト

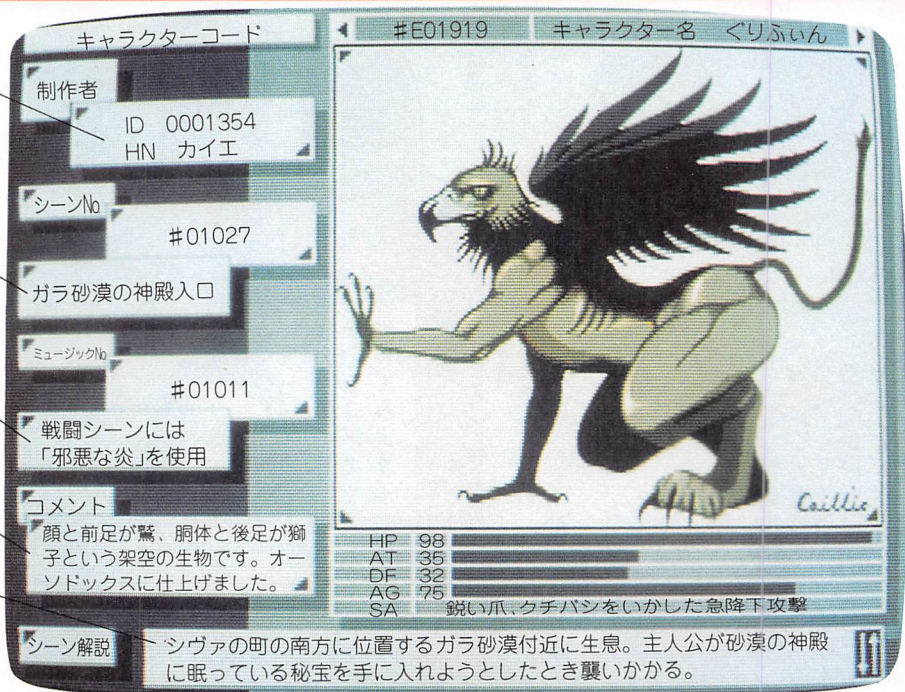
みんなの力を結集させて、ロールプレイングゲームソフトを完成させよう。!
制作プロセスをじっくり見て、仲間の作品も評価。完成ソフトは、TAKERUで商品化予定だ。

プロジェクトメンバーはMSXのヒーロー。
参加は、絵・音・文字そしてプログラムのフリースタイル。

君のイメージがゲームの1シーンをつくる。
壮大なシナリオは、応募された何千ものシーンから。イラストにしてCGにして送る。

集まったミュージックデータから選ばれた1曲がシーンを盛り上げる。
フレーズや効果音を思いついたらテープで送る。美声で聴かせてくれてもOK。

キャラクターに託した思いやこだわりがシナリオを盛り上げる。
苦労談、制作裏話…キャラクターのエピソードは手紙で電子メールで伝える。

みんなの発想が意外なストーリーを展開させる。
キャラクターの動き、シーン展開など、思いつくままのイメージを原稿やCGにして送る。

MAPパーツエディタで キミもMake it easy!

ゲームメイキングプロジェクトがつくったMAPパーツエディタを使えば、
ゲーム舞台のマップ制作にも簡単に参加できる!
メンバーになったら、即、MAPパーツエディタをダウンロードしよう。
わくわくドキドキのストーリー展開をイメージしながら、マップをつくる。
アイデアいっぱいのキミたち、どんどん参加してほしい!

THE LINKS会員募集中!

今入会申し込みすると
モデムプレゼント

オリジナルなゲームを創ってみたい、おもしろいゲームをプレイしたい…。THE　LINKSでは、そんなキミたちを応援します。THE　LINKS入会には、5,000円(入会金と月額基本料金500円×6ヵ月分)が必要です。MSX・FAN読者には、専用モデム(NGA II)を毎月100名にプレゼントします。入会資料ご希望の方は、右下の資料請求券をハガキに貼り、住所・氏名・年齢・職業を明記のうえ、下記の住所まで送ってください。

〒604 京都市中京区烏丸通御池下ル　リクルートビル8F
日本テレネット株式会社　ザ・リンクス会員課
0120-251-063(フリーダイヤル)

資料請求券
M-FAN
10月号

銀河英雄伝説

田中芳樹

原作刊行10周年

大好評発売中!

BOOKS　愛蔵版　銀河英雄伝説
　　　エンサイクロペディア　銀河英雄伝説
FANCY BOOKS　銀河英雄伝説　道原かつみイラストレーションブック
FANCY GOODS　'93カレンダー（卓上、B3）
　　　ジグソーパズル
　　　テレホンカード2種類
　　　タペストリー

発売日決定!!

9月25日　スーパーファミコン用ロムカセット
　　　銀河英雄伝説

BOOKS

銀河英雄伝説の原点。読者に壮大な世界をイメージさせる。

トクマ・ノベルズ
銀河英雄伝説 全10巻
田中芳樹　新書判　定価各720円（税込）

トクマ・ノベルズ
銀河英雄伝説外伝 1〜4 以下続刊
田中芳樹　新書判　定価各720円（税込）

愛蔵版　銀河英雄伝説 全5巻
田中芳樹　四六判上製（化粧函入り）
5巻セット　定価12,000円（税込）

全艦出撃!!
「銀河英雄伝説」同人誌ベストセレクション
田中芳樹事務所監修　A5判　定価1,000円（税込）

アニメージュ文庫
エンサイクロペディア 銀河英雄伝説
らいとすたっふ編　四六判上製　定価2,000円（税込）

ラインハルトとヤン
銀河英雄伝説より　わが征くは星の大海
岸川　靖編　文庫判　定価430円（税込）

徳間文庫
銀河英雄伝説外伝 1〈星を砕く者〉
田中芳樹　文庫判　定価460円（税込）

COMICS

道原かつみ作画による新しい銀河英雄伝説

少年キャプテン コミックス スペシャル
銀河英雄伝説 1〜4 以下続刊
原作：田中芳樹　作画：道原かつみ　B6判　定価1490円（税込）
2〜4500円（税込）　月刊「少年キャプテン」好評連載中

少年キャプテン コミックス スペシャル
銀河英雄伝説外伝　黄金の翼
原作：田中芳樹　作画：道原かつみ　B6判　定価490円（税込）

アニメージュ コミックス
アップフェルラント物語
原作：田中芳樹　絵：ふくやまけいこ　12月刊行予定
月刊「アニメージュ」好評連載中

FILM COMIC

名場面によって構成されたストーリーで新たな感動を。

アニメージュ コミックス スペシャル
フィルム コミック
銀河英雄伝説 **わが征くは星の大海** 上下
原作：田中芳樹　監督：石黒　昇　B6判　定価各700円（税込）

アニメージュ コミックス スペシャル
ビデオ版フィルム コミック
銀河英雄伝説 全26巻
原作：田中芳樹　監督：石黒　昇　B6判　定価各700円（税込）

MOOK

ロマンアルバム
銀河英雄伝説
アニメージュ編集部編　A4判　10月刊行予定

ひとたび足を踏み入れてしまったなら、この壮絶なスペースオペラの世界はあなた自身の物語になる。

ぎんえいでん。

VTR・LD

映像が伝える壮大な宇宙観。

アニメージュビデオ
銀河英雄伝説—**わが征くは星の大海**
原作：田中芳樹　監督：石黒　昇　VTR 12,381円（込）12,020円（抜）
LD 9,538円（込）9,260円（抜）

アニメージュビデオ
銀河英雄伝説 第1期全7巻・第2期全7巻
原作：田中芳樹　総監督：石黒　昇
第1期 VTR各13,184円（込）12,800円（抜）
LD各10,094円（込）9,800円（抜）VOL.7のみ8,034円（込）7,800円（抜）
第2期 VTR・LD各12,800円（込）12,427円（抜）

アニメージュビデオ
銀河英雄伝説外伝　黄金の翼
原作：田中芳樹　監督：清水恵蔵　キャラクター原案：道原かつみ
VTR・LD今秋発売予定

アニメージュビデオ
アップフェルラント物語
原作：田中芳樹　キャラクター原案：ふくやまけいこ　監督：湯山邦彦
VTR・LD　今秋発売予定

銀河英雄伝説 **VSD**
VSD（ビデオシングルディスク）価格1,200円（込）1,165円（抜）

CD

宇宙に流れる珠玉の名曲集。

銀河英雄伝説 I Nクラシック
CD30枚組み・解説書・ケース入り　予価70,000円（込）67,961円（抜）
11月発売予定（通信販売のみ）

アニメージュレコード
銀河英雄伝説サントラ音楽集
価格 3,008円（込）2,920円（抜）

アニメージュレコード
銀河英雄伝説サントラBOX
CD3枚組み　価格5,700円（込）5,534円（抜）

アニメージュレコード
銀河英雄伝説 **第2期サントラ音楽集** I〜IV
価格各2,800円（込）2,718円（抜）

アニメージュレコード
銀河英雄伝説 音楽編 **わが征くは星の大海**
価格　CD 3,008円（込）2,920円（抜）
カセット 2,359円（込）2,290円（抜）

FANCY GOODS

英雄たちの雄姿をコレクション。

'93カレンダー　**テレホンカード**
B3サイズ：1,339円（込）　（2種類）各1,000円
卓上タイプ：700円（込）

ジグソーパズル　**タペストリー**
500ピース：2,000円（抜）　2,000円（抜）
1000ピース：3,000円（抜）

FANCY BOOKS

銀河英雄伝説 **イラストレーションブック**
画：道原かつみ　B4判　複製原画集
価格1,500円（込）1,456円（抜）

銀河英雄伝説 **カードゲーム**
企画：らいとすたっふ　10月刊行予定

SUPER FAMICOM

SUPER Famicom
スーパーファミコンは、任天堂の商標です

銀河英雄伝説の世界を戦略的に体験シミュレート。

任天堂スーパーファミコン用ロムカセット
銀河英雄伝説
戦術シミュレーション 8メガ バックアップ付き
9,800円（込）9月25日発売

感動をマルチメディアで伝えたい。

TOKUMA GROUP

㈱徳間書店／㈱徳間ジャパンコミュニケーションズ／徳間書店インターメディア㈱

※スーパーファミコンの画面は開発中のものです。

●この広告に関するお問い合わせは、「1992 銀英伝プロジェクト」事務局 TEL.03-3433-6231代まで。

全47本のゲームプログラム収録の2DDフロッピーディスク付き！

本屋さんで好評発売中！

●本書は、87年～90年に発行された『MSXプログラムコレクション50本』①～⑧より抜粋、再録したものです。

過去に埋もれた名作をこのさい一気にガンガン発掘！

YUKＩ♡の名作『LOT LOT LOT』、多色刷りの逸品『晴れ、ときどき爆弾』、パレット切り換えの元祖『グラフィックアニメーション』、貴花田メーカー『大相撲』、遊べば遊ぶほど腹が立つ『RIDICULOUS BIKE』、ポンジャンよりもやさしくマージャンなみに奥がふかい『数雀』、SCREEN1のパターン名称テーブルの切り換えであの"F－ZERO"を先取りした『SPEEDER』、TVゲームにおけるチェス盤の理想形『GATTYAUV』、出てくるモンスターは女性ばかり『FEMALE WORLD』、スポーツ平和党ファンなら絶対『COUNT3』、がんがん楽しめる『Fighting Soccer』などなど、47本の掘り出し物が収録されています。

〒105-55 東京都港区新橋4－10－1 ☎03-3433-6231㈹

トクマ・インターメディア・ムック
AB判 154ページ
定価 1980円（税込）
発売・徳間書店

情報おもちゃ箱

FFB

ファン ファン ボックス

まず、MSXのイベントの報告をしよう。異常な盛り上がりで楽しかったぞ。それとバックナンバーの購入方法も紹介。今月は5ページに増えたFFB。残暑にめげず今月も元気！

EVENT '92夏納涼MSXまつりの報告①

8月の17〜18日の2日間、東京の新宿住友ビルの地下1階の住友ホールで、恒例のMSXのイベントが行われた。テーマがお祭りということだけあって、ステージはにぎやかな感じだったし、ファンダムのゲーム大会もいつも以上に盛り上がった。やっぱり対戦ゲームは楽しいよね。今回は、イベントの直後ということで、CGコンテストの結果や詳しいことは報告できない。とりあえず、右の写真でふんいきだけでガマンね。来月は各コーナーや入選したCGの紹介もする予定だ。とりあえず、当日来てくれたみんなにお礼をいいたい。また、次のイベントも盛り上がろうね！

こんなににぎやかだったイベント会場。お祭り気分いっぱい

ゲーム大会で盛り上がる！

楽しいCGコンテストのステージ

MIDIを体験して満足！

Mファンの投稿者のステージは秘密がいっぱい

注目すべきは新作ゲームコーナー

BOOK 戦国武将本&美少女本

①歴史読本スペシャル39「戦国武将201 裸のデータファイル」／新人物往来社／990円(税込)

歴史の本の出版では右に出るものがない新人物往来社刊の戦国武将のデータ本。各武将を先見力、情報力、人望、政治力、戦力の5つの項目で5段階評価している。写真もあり信頼の1冊。

②アソコン・ブックス「美少女ゲーム最前線パート7」／辰巳出版／750円(税込)

『FRAY』の攻略や『ぽっぷるメイル』の紹介を始め、いつもの美少女ゲームがたっぷり。ピンナップつき。

信長を始めとする戦国時代の武将のおいたちやいろんな資料が整理されたデータ本。意外な事実がわかる

美少女ものはカラーで見るのがいちばん。だから、カラーページがいっぱい。『FRAY』攻略もグッド

アンケートハガキより ●スーパープロコレ3でエラー／スーパープロコレ3の『G-FORCE』というゲームでボスキャラとの対戦中、行180にエラーが出ます。いちおう「MOTOR:」というのを消したらうまくいきましたが。(山形・佐藤一光)⇒ターボRユーザーですね。そうなんです、うっかりしてましたが、ターボR以降は「MOTOR」(データレコーダのモーターを回す命令)という命令がなくなったんです！ だからバグじゃないんです。かんべんしてくださいね。(コ)

GAME CD

オリジナルストーリーゲームCD『クエス・ティアン』

以前１度紹介したことがある、CDのランダム・アクセスを利用したゲームがまたまた登場した。ストーリー中のいろんな選択をキミ自身が行うことによって、いくつものストーリーが楽しめるようになっている。ということは、キミの選択しだいで主人公たちの運命が決まるっていうことだ。

で、ストーリーのほうはというと、ドラゴンマガジンでおなじみの都築和彦氏が担当。ふとしたことから魔界へやってきた沙夢、雄太、そして担任の先生の蓮弥。彼らは途中で出会った小動物ポポといっしょに旅をする。ところが、雄太が突然行方不明になってしまう。手掛かりはない。そこで魔法の街で調べてもらうと、辺境の地カドマスにいることがわかった。だが、かんたんにそんなところへは行けない。彼らを待ち受けている困難とは……。といった感じでゲームは進む。

発売／ワーナーミュージック・ジャパン、価格／2900円(税込)、初回特典／都築和彦オリジナルイラストポスター。

都築和彦氏のイラスト＆ストーリー作品

BACK NUMBER

Mファンのバック・ナンバーの購入方法

現在在庫のあるものを調査したので、買いそびれちゃった人は、この機会に通信販売を利用してほしい。以下に紹介するが、もちろんこの号も、そしてそれ以降も同じ方法で、いつでも通信販売を行っている。ただし、スーパープロコレ１とMSX・FAN１月情報号は在庫が少ないので、いますぐ申しこんでほしい。また、今後、在庫の確認などは直接徳間書店販売総務部へ電話して確かめることをおすすめする。ちなみに電話番号は03-3433-6231(代)である。

●通信販売の方法

①ほしい本の名前②何月号か③冊数④自分の名前(ふりがなも)⑤住所(〒も)⑥電話番号を書いた紙を用意して、MSX・FANは本代980円＋送料81円(1992年５月情報号からは71円)＝1061円(1051円)を現金書留で送ってほしい。２冊以上申しこむときは1061円(1051円)×ほしい冊数、という計算になる。なお、郵便振替の利用も可能。その場合は、①〜⑥までの内容を振替用紙の通信欄に書いておくこと。

また、スーパープロコレの場合は、本代1980円＋送料260円＝2240円。美少女アルバムは1380円＋送料260円＝1640円。ということでよろしく。

●送り先

〒105-55東京都港区新橋４−10−１
徳間書店販売総務部「MSX・FAN(スーパープロコレ)がほしい」係

なお、郵便振替を利用する人は「東京4-44392㈱徳間書店」まで。

●在庫のあるもの

★MSX・FAN91年11月情報号
★MSX・FAN91年12月情報号
★MSX・FAN92年１月情報号
★MSX・FAN92年２月情報号
★MSX・FAN92年３月情報号
★MSX・FAN92年４月情報号
★MSX・FAN92年５月情報号
★MSX・FAN92年６月情報号
★MSX・FAN92年７月情報号
★MSX・FAN92年８月情報号
★MSX・FAN92年９月情報号
★スーパープロコレ１(残り少ない)
★スーパープロコレ２
★スーパーフロコレ３
★ポニーテールソフト美少女アルバム
★ウェンディマガジン美少女アルバム
※残念ながら、91年の10月情報号の在庫はない。じつは今年の３月情報号でも通信販売のお知らせをしたのだけど、そのときスーパープロコレの１と２はないことになっていた。だが、残ってた本屋さんから戻ってきたので、いまなら在庫がある。だからいまのうちに急いで申しこんでほしいのだ。とにかく、バックナンバーは手に入りにくい。できるだけ本屋さんに事前に注文して、発売と同時に入手しよう。

いわずと知れたMファン。毎月本屋さんに頼んどいて買うのがいちばん！

昨年のファンダムのなかから厳選された43本を収録。もちろんディスクが付録

PRESENT

さあ応募しなさい

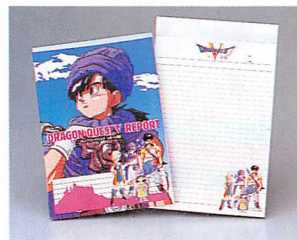
①ドラゴンクエストⅤレポート用紙……10名様(提供／エニックス)

レポート用紙なのにオールカラー。７ミリ横ケイでB５サイズ。36枚つづりなのだ。９月27日に発売がやっと決まった「ドラクエⅤ」が楽しみだ。また徹夜の日々なのだろうか。

②『ストリートファイターⅡ春麗飛翔伝説』のCD発売記念テレカ……２名様(提供／東芝EMI)

編集部の方へ、ともらったものだけど、みんなに差し上げる。枚数が少ないけどガマンね。決して自分のぶんを取ったりしてないぞ。だって、なんていったって春麗ちゃんのテレカなんだから大事な読者の方にプレゼントしないでどうしますか。

③ピンクソックスギャルズのTシャツ……各１名様 計４名(提供／ウェンディマガジン)

ピンクソックスギャルズとどしふんのキャラのTシャツ。各１枚ずつでサイズはM。希望を明記してね。さやか(A)、まなみ(B)、ゆか(C)、どしふんキャラ(D)。

こんなきれいなレポート用紙もいいな

かっこいい春麗ちゃん！

「ピンクソックス」に登場する女の子とナンセンス・キャラどしふんのTシャツ

応募方法

官製ハガキに左下の応募券をはり、①ほしいプレゼント番号と名前、②住所(〒も)・氏名・年令・電話番号、③今月のFFBでおもしろかったもの、④なにかおもしろいこと、以上を明記のうえ、下記の住所まで送ってほしい。
〒105 東京都港区新橋４−10−７
TIM「MSX・FANのさあ応募しなさい」係
しめ切りは９月30日必着。発表は11月発売の本誌で。

プレゼント係より

９月情報号当選者発表分までの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」の発送はすべて終了しました。いままでのプレゼントや、採用されたのにテレカが届かないなどの不明な点がありましたら、住所・氏名・電話番号を明記のうえ、何月号の何の件かを書きそえて、ハガキで左記の応募方法と同じ住所のMSX・FAN編集部プレゼント係までご連絡ください。なお、未発売のソフトに関しては、発売後になりますのでご了承ください。

応募券 FFB 10

●私のお気に入り／私のお気に入り深夜番組はNHKの台風情報。絶対に動かない画面とバックに流れるクラシックがいい。また、いつアナウンサーが出てくるかワクワクする。地震や大雪の情報も楽しい。(神奈川・桔梗光代)⇒今となっては懐かしい「牛歩」。深夜のNHKの牛歩も、天皇下血の頃の「二重橋」とちがって、ちょっとずつ動いていたぞ。他局の放送終了後はしかたがないので、早見優の「アメリカンキッズ」の時間まであれを見ていたぞ。(バ)

おはなしこんにちわっ

おもしろい話はおはこんへ

【募集内容】「おはこん」では、つねに次のような投稿を待っています。しめ切りなし。①街で、学校で、会社で、自宅で、テレビの中で……偶然見つけた「おもしろいこと」。国籍・性別・ジャンルを問わず⇩「バボ」係まで。②美しいイラストから気絶するほど難解な4コママンガまで、胸を打ち頭を破裂させるハガキアート⇩「ノミヤマ」係まで。③新作、古典を問わず、イラストによる各種遊び技講座⇩「イラスト講座」係まで。そのほか、かってにコーナーを作っても可。【特典】①はとくに功績のあったハガキに、②③は掲載者全員にMファン特製テレカをさしあげます。※あて先 〒105 東京都港区新橋4-10-7 T－M「Mファン編集部・おはこん」○○係

●うちのじいちゃんはこたつと温度計でニワトリの卵を孵化させるという荒技の持ち主で、毎日ひなにエサをやっているが、近頃「まだ朝ごはんを食べていない」などというようになった。
（千葉・吉田茂弘）

巨乳アイドル井上晴美は英語の１月との質問に「マンデー」と答えていた。しかしじいちゃんのボケは笑えない。

●何かとバボの話の引き合いに出される北根編集長。なぜ苛めるのだ。私は彼女が好きだ。ディスクより彼女のグラビア写真を付録に付けてほしい。
（福岡・李香蘭）

ああ、おそろしい。編集長、あのBコロンのN♥RIK♥。あれはいけない。♥はやめてくださいよ。いい年して。

●"野見山つつじ"と"バボ"と"おはこんデスク"の違いを教えてください。
（岩手・堀谷英洋）

順にいうと、絵をかく人、美人、仕事をくれる人というのが大まかなところだが。※女、女、男。ノッポ、チビ、デブ……3人ともたんなる別人なので、このあと無限に続きます。ちなみに、B：で、原文の「NORIKO」のOを♥に変えたのはぼくです。ごめんなさい。（おはこんデスク・コ）

●ぼくの名前は友治（ともはる）だが、よく「ゆうじ」と間違えられる。3歳のころなんかナースに「ともじ」と呼ばれた。
（熊本・今村友治）

「ともじ」はないよな「ともじ」は。しかし「ありがとう」で井上順は秋子と書いてアキジと読ませられていた。ちなみに水前寺清子は愛という名でラブちゃんと呼ばれていた。今ではまずありえないことだ。

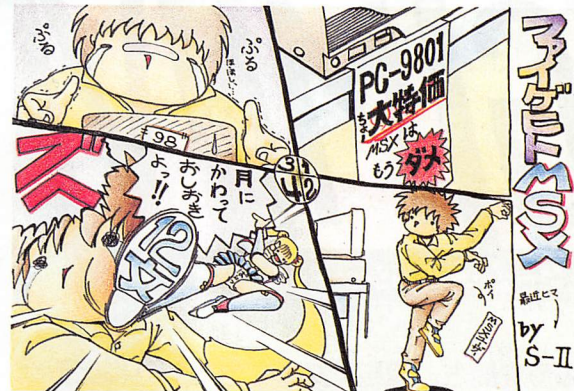
●この頃よく鼻血を出すようになった。家や学校など、場所は関係なし。別に鼻血が出るのはかまわないが、女性の目の前で出したことがある。なぜだ山中の鼻。
（鳥取・山中善清）

わたしも小学生のころは鼻血女だった。ずっと「白血病」と信じていたが医者にきいたらたんなる「のぼせ症」だった。

●ある日銀行の前で黒塗りのベンツを見た。何気なく見ていると銀行から黒のスーツに革靴、サングラスにパンチパーマというおっさんが出てきて「あんちゃん！　あんちゃんもベンツは好きか。ベンツはいいぞ。大きくなったらベンツ買えや」といって乗っていってしまった。ぼくはベンツは嫌いだった。
（千葉・まっちゃっちゃ）

嫌いといっていたら今頃このハガキは届いていなかったハズだ。

奈良三通信

⇧奈良・奈良の三冠王⇨レジのおねえさんはあきらかに編集長。編集長自身が「くやしいけど私にそっくり」とジダンダを踏む秀逸の出来だが、編集長の風当たりが強いのでこのネタは次から規制対象になるかもしれない（ノ）

おしおき

⇧山口・S－II⇨人間とはしょせん弱い生き物なのだ。ふらふらと98に手を出しておしおきされているのは、S－II自身の心なのかもしれない。しかし、セーラームーンがついているかぎり、MSXは不滅だ。ちょっとちがうような気もするが（ノ）

全部みせました

⇧兵庫・井上なみ（13歳）⇨あまりにも女子中学生ぽさがムンムンしているので表書きまで載せてしまったぞ。それにしても、女子中学生はセーラー服を着たまま昼寝するのか？　踏みつける足は靴をはいているようだが、いったいここは家の中なのか、など、謎が多いが（ノ）

●あのですね、バボさんはときどき載せたおたよりに返事を書いてませんよ。あれやめてくださいよ。友だちに載ったことを自慢したら「でも返事がないよ」といわれましたよ。（長野・竹田登）

それはすまなかった。最初にハガキをワープロで打って、それに返事を挿入するという方法で書いているためか、ときどき忘れるのだ。おはこんデスクが気づいて連絡をくれるかと思っているのだが、一度もないぞ。

●なぜ空は青いのだ。別に黒でも白でもいいじゃないか。（鳥取・飯島慶郎）

黒じゃ黒人の存在が薄いではないか。書いたあとでコワくなったのでやめる。

●うちの母はテレビとかで出てくる若くてキレイな女性にいちいちケチをつけて困ります。
（長野・ちくたけ）

うちの母も松田聖子を「ちんちくりん」「あっぱっぱ～」などという。いったいどういうイミなのか。

●家庭教師を辞めさせられた理由が、親が事業を始めるのに資金が少しでも多くいるためといわれ、いろんな家庭があるなあと思ったが、今はたんに「凝った言い訳」をされたのではないかと思っている。
（埼玉・高島謙作）

家族にひと芝居打たせるほど嫌がられたカワイソウな高島にテレカをさしあげようではないか。これでイタズラ電話をかけまくれ。

アンケートハガキより

●野見山疑惑①／5月号で野見山さんが昆虫になにか忘れられない思い出があるのかという質問に対して「次号でお返事いただこうではないか」と書かれていたのにぜんぜん答えていない。なぜだ。夜も眠れない。早くオレに眠りを与えてくれ。（愛知・堀江貴将）⇨むかし、わたしはカブト虫に似た男と付き合っていたのだが、そのテの話ではないだろうか。今度こそ返事を願おう。いや、Mファンを読んでくれていればいいが。頼むぞ、野見山。（バ）

10月の声を聞き、涼しくなってきた。外に出るとモワ〜ッとした風が頬をなで、とても爽快！　あんまり涼しいから食欲がなくって、ちょっとバテ気味さ。やっぱり秋はいいなあ！　評：高田陽

8/21 エスパードリーム〜めもりあるべすと〜

コナミのファミコン版アクションRPG『エスパードリーム』1と2のカップリング・アルバム。ファミコンのオリジナル・サウンドのみということで、試聴前は結構見くびっていたところもあったが、いざ聴いてみるとこれがなかなか。ハードのパワーにものをいわせてグイグイと押す感じのGMが主流の昨今、ファミコンの素朴な音はなんとなく心がなごむ。メロディもしっかりしていて、作曲者のがんばりがひしひしと伝わってくる。エフェクトの具合も申しぶんないし、ハイ・コストパフォーマンス盤といえるだろう。2のテレビCM用曲（ごく短いもの3曲）も収録。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7603
価格	1500円（税込）
備考	

8/21 魂斗羅スピリッツ

コナミの誇るスクロール・アクションの人気シリーズ『魂斗羅』のアルバムがリリースされる。まず、スーパーファミコン版『魂斗羅スピリッツ』のオリジナルを全曲収録。つぎに、『魂斗羅（アーケード／ファミコン／MSX2）』『スーパー魂斗羅（アーケード／ファミコン）』『コントラ（ゲームボーイ）』の、シリーズ6作品のダイジェスト曲を収録。さらにMIDIアレンジ5曲も収録されている。まさに『魂斗羅』ファンは見逃せないアルバムの登場といった感じだ。スーファミの音源パワーを引き出す力は業界一とまでうわさされるコナミのGMを堪能できる1枚。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7604
価格	2800円（税込）
備考	

9/18 達人王／東亜プラン

シューティングの究極を求め続ける東亜プランの新作、『達人王』のアルバムがリリースされる。ステージ1〜6、ボス、コンティニュー、ゲームオーバーの9曲のオリジナルにくわえ、SEコレクションも収録。また、ボス曲「HEAVY LONG」はインストゥルメンタルのデュオ、SPYによるアレンジも受けている。とにかく、このアレンジがスゴイの一語。これほどまでに渾然一体（こんぜんいったい）という言葉があうサウンドは聴いたことがない。エレクトリック・バイオリン、ギター、ドラムが、なんの反発もなくからみ合い、解け合っているという印象だ。bravo（ブラボー）！

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCB-00094
価格	1500円（税込）
備考	CDサイズ・カラー・ロゴ・ステッカー

9/21 ドラゴンナイトIII

エルフの超人気美少女ゲーム『ドラゴンナイトIII』のフル・アルバムが発売になる。PC9801版のオリジナル・サウンドを完全収録するほか、5章からなるアレンジ・バージョン（合計タイム約26分）も収録。まさに、サブ・タイトルにある「コンプリート」の名のとおり、完成したサウンド集といってよいだろう。オリジナルは前作にも収録されたのでよしとして、気になるアレンジだが、かなり音の輪郭がスッキリしていて、いわゆるワンメイク・シンセに近いものに思われた（エレキは生かも）。ゲーム・プレイ中は「目はランラン、耳はお留守」状態の人がほとんどだろうが、そんな人のライブラリーにこそくわえてほしい作品だ。

メーカー	NECアベニュー
媒体	CD
品番	NACL-1075
価格	2800円（税込）
備考	原画ポスター（365ミリ×365ミリ）付

9/26 コナミ・ゲームミュージック・コレクションVol.5

オリジナル・サウンドを存分に楽しめるシリーズ、その第5弾はおもに海外でヒットしたアーケード3作品の集合盤となった。まず、『サンセットライダーズ』。レトロっぽい旋律を、新しい感じの音色で奏でるという手法が際だっていた。続く『アステリクス』では、世界各地を舞台とするステージに合わせ、その国・場所をイメージした曲がならぶ。土地によって育まれた音楽は、やがてその土地を語る。だから、音楽から世界を思い浮かべることができるのだ。おお、音楽はすばらしい//……ちょっとオーバー？　そして、最後の『ヘクシオン』は、おちゃらけパズルの肩書どおり、軽快で楽しい曲のオンパレードだった。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICA-7605
価格	2800円（税込）
備考	

9/26 フィーナ／南翔子

透明感のある歌声で、多くのファンから支持を受けている南翔子さんのソロ・アルバムが、いよいよリリースされる。トータル・コンセプトおよび作詩は、安藤芳彦氏が担当。氏は、南さんの実兄であるベーシストの渡辺直樹氏とバンドを組んでいたこともある人物だ。アレンジは、もうGMファンにはブランド名と化した感のある米光亮氏が担当している。全10曲で、原曲は「イース」「ソーサリアン」「ロードモナーク」「ぽっぷるメイル」などのエンディングの曲。アレンジャーの好みか、全体的に都会的なイメージが漂う。大人のララバイといった風情だ。一点の曇りもない歌声は、すべての人に安らぎを与えるに違いない。

メーカー	キングレコード
媒体	CD
品番	KICS-238
価格	3000円（税込）
備考	

9/18 STREET FIGHTER II'〜究極奥技編〜

かつて社会現象と騒がれたコンピュータ・ゲームは数々あれど、このストIIほどアグレッシブなゲームはあっただろうか。ビデオは、そのストIIをさらに進化させたストII'の世界を、5部に分けて紹介している。マズ、「華麗なる必殺連続技」。これは、相手に攻撃する間を与えず一気呵成（かせい）に攻めたてる連続技を、12人のキャラクタごとに収録したもの。続く「死闘同キャラ対決」では、ダッシュになって可能になった、同キャラ同士の息詰まるテクニック合戦を収録した。しかし、なんといっても目玉は、プロレスラー大仁田厚氏を解説に迎えた対戦プレイによる最強キャラ王座決定戦だろう。実況・ナレーションは、人気声優の子安武人さんが担当。全60分にわたって、スーパー・バトルや珍プレイ・好プレイが満喫できる内容となっている。

メーカー	ポニーキャニオン	
媒体	ビデオ	LD
品番	PCVP-10960	PCLP-00367
価格	各4800円（税込）	
備考	60分カラーHi-Fiモノラル（CXデジタルCLV）	

テ　アンケートハガキより

●野見山疑惑②／7月号のおはこんのイラストだが、気になることがあって発狂しそうになった。それは〝TANABOTA〟。ワザと〝たなぼた〟としているのか。七夕にひっかけているのなら、なんかそれらしきものが絵に現れていてもいいのに。いったいどうなってるんだ。（東京・木島哲郎）⇒このときの注文は「七夕にしようかと思ったけど、つまらないのでタナボタにします。たとえば、いい男が空から落ちてくるとか」でした。（おは担デスク・コ）

9/18 三剣物語（みつるぎものがたり）

GMとは無関係だけど、ファン層が一致するので続けて3つ紹介しよう。最初の『三剣物語』とは、ひかわ玲子原作、角川スニーカー文庫の人気小説。これは、そのオリジナル・アルバムにあたる。収録曲は、角川のカセット文庫『三剣物語』のテーマ曲「THE INFANTS OF THE THREE SWORDS」を含む全10曲。GMファンにはおなじみの葛生千夏氏がサウンド・プロデューサーとして迎えられているのは見逃せない。ほかにCMや幅広い活動を行っている近藤達郎氏や、『鉄男』の映画音楽を担当した石川忠氏などが作・編曲を行っている。残念なことに試聴は間に合わなかったが、「炎の剣」「水の剣」「大地の剣」の三振りの剣をめぐって繰り広げられるファンタジックな物語を、音楽がどう支えるのか興味をひかれる。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCG-00187
価格	2800円(税込)
備考	初回予約特典/出渕裕描きおろしB2ポスター

9/18 ツレちゃんのゆううつ

GMとは無関係のものの第2弾は『ツレちゃんのゆううつ』。これは、集英社の週刊ヤングジャンプで人気連載中の三島たけし氏のマンガのオリジナル・アルバム。作品中、CoCoの羽田惠理香さんが3曲の歌を披露しているのでファンは注目。3曲のうちの2曲は、7月17日発売の「夢からさめないで～ツレちゃんのゆううつ～」と、カップリング曲の「With Me」で、残る1曲はこのアルバムでしか聴くことのできない未発表曲となっている。音楽は、かしぶち哲郎氏や羽毛田丈史氏などが担当し、原作中にもたびたび登場する大貫妙子さんの「色彩都市」「横顔」のインストゥルメンタル・バージョンも収録。また、原作者の三島たけし氏も作詩で参加している。さらに、GM界でもよく名前を見かける新居昭乃氏も、作曲と歌に名を連ねている。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCG-00188
価格	2800円(税込)
備考	初回予約特典／オリジナルステッカー(化粧箱入)

9/18 悪魔の黙示録

GMとは無関係のものの第3弾は『悪魔の黙示録』。これは、秋田書店発行の『サスペリア』というミステリーコミック雑誌で好評連載中の高橋美由紀氏のマンガのオリジナル・アルバム。音楽とサウンド・ドラマの2部構成で、原作者みずからドラマのキャスティング、監修、作詩に参加という力の入れようだ。──捨て子で修道女に育てられた少年、藤木沢瑠架（ふじきざわるか）(声：山口勝平)は、自分が悪魔を倒すために生まれてきたことを知り苦悩する。しかし、彼に選ばれし仲間たちがいた。アジアからの留学生、ショウ・A・リン(子安武人)、友人の滝川志門(松本保典)、寿美奈子(三石琴乃)……。あるとき、瑠架は学園寮の寮長、穂高連(林延年)と意気投合して友人となる。しかし、連の背中には悪魔の申し子であることを示す「666」の数字が刻まれていたのだ……。

メーカー	ポニーキャニオン
媒体	CD
品番	PCCG-00189
価格	2800円(税込)
備考	初回予約特典/キーホルダー型アクセサリーケース

各社新譜情報

★ポニーキャニオン

<10月7日>……●ストリートファイターII'～究極奥技編～(LD)⇨カプコンのアーケード格闘アクション『ストリートファイターII'』の攻略をLDで。60分・Hi-Fiモノラル・CXデジタル・CLV・4800円。ビデオと内容同じ。

<10月21日>……●ゲームミュージック・スーパーライブ'92⇨8月22・23日に行われたゲームミュージック・フェスティバル'92のライブ盤。S.S.T.BAND、ZUNTATA、ALFH LYRA、GAMADELICの演奏を収録。価格等、詳細未定。●フィグゼクト⇨東亜プランの新作シューティングを1500シリーズ化。CD1500円。

<発売日未定>……●タイトル未定⇨S.S.T.BANDのシングルCD。初のオリジナル・アルバム『BLIND SPOT』からのシングル・カットの予定。アルバムは4月29日に発売ずみ。価格等、詳細未定。

★キングレコード

<10月21日>……●ザ・サウンド・オブ・ドラゴンスレイヤー⇨前作『交響詩ドラゴンスレイヤー』の続編にあたる作品。今回も、ワンメイク・シンセのクラシカル・アレンジ曲を収録。CD3000円。●アクスレイ⇨9月発売予定のコナミのスーファミ版新作ゲームのCD化。オリジナル完全＋MIDIアレンジ数曲収録。CD2800円。

<11月6日>……●パーフェクト・セレクション・グラディウス第2章⇨例によってNazo²プロジェクトが手がけるアレンジ作品。CD3000円。

★ビクター音楽産業

<10月21日>……●ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVol.7⇨8月のAMショーで登場する、ナムコ新作ゲーム1作品のオリジナル・サウンドを収録。CD1500円。●ソルバルウ(ビデオ&LD)⇨あの『ゼビウス』の3D版である、大型筐体シューティングの映像集。ポリゴンによるリアルな3D映像は、BGVとしても楽しめるはず。収録時間約40分。価格未定。

<12月16日>……●ワルキューレの伝説⇨スロバキア・オーケストラのフル編成による演奏を現地収録した、本格的なクラシカル・アレンジ作品。イラストなどの特典も検討中。価格等、詳細未定。

──来年1月以降、『スーパーワギャンランド』『スティールガンナー』などを収録する予定の「ビデオゲーム・グラフィティVol.8」を始めとし、毎月のようにナムコ作品のゲームミュージック・アルバムをリリースする予定とか。おおいに期待しよう／

★NECアベニュー

<10月21日>……●バーディー・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇨『キャル』『ジョーカー』を始めとするバーディーソフトの人気ゲームをめいっぱい収録。収録時間30分。ビデオ3000円、LD3800円(CAV)。

<11月21日>……●(仮)キャル1&2⇨バーディー作品の音楽集。オリジナル＋アレンジ。CD2800円。●ポニーテール・ベストキャラクターズ(ビデオ&LD)⇨ポニーテール作品の画像集。ステレオ、収録時間30分。ビデオ3000円、LD3800円(CAV)。

<12月21日>……●エルフ・ベストキャラクターズII(ビデオ&LD)⇨『エル』『フォクシー2』『天神乱魔』『ドラゴンナイトIII』などの画像集。ステレオ、収録時間30分。ビデオ3000円、LD3800円(CAV)。●PMD98⇨『プリンセスメーカー』『サイレントメビウス』などを手がけた、梶原正裕氏を始めとする4人のコンポーザがPC98の音の限界に挑むアルバム。価格等、詳細未定。

★アポロン

<10月5日>……●大戦略エキスパート⇨アスキーのスーファミ版ウォー・シミュレーションのアルバム化。シンセによるクラシカル・アレンジ5曲＋オリジナル完全収録。CD2800円。

<10月21日>……●交響組曲ドラゴンクエストV～天空の花嫁～⇨発売まぢかのドラクエVのN響によるオーケストレーション・アルバム。中村光一氏自らの構成も目玉。CD2枚組3600円。

★ポリスター

<発売日未定>……●(仮)スーパーリアル麻雀PIV⇨新キャラ、ナナ、カオリ、ユウによるドラマと歌でつづるイメージ・アルバム。CD2800円。

★光栄

──現在開発中のパソコン・ゲームの発売に合わせて、CDをリリースする予定。11月頃まで、新譜はないもよう。

★アルファ

──現在、古代祐三氏が手がけているGMをアルバム化する予定。おそらく来年のことになるだろう。

■アレンジャーズ4th・オーケストラによるゲーム音楽コンサート2
◆日時：9月15日(火・祝日)／13時30分開場・14時開演◆会場：東急Bunkamuraオーチャードホール◆最寄り駅：JR&地下鉄・渋谷◆出演：すぎやまこういち、羽田健太郎ほか◆予定曲目：シムシティー、ファイナルファンタジーIV、信長の野望～武将風雲録～ほか◆料金：S席3000円、A席2500円◆問い合わせ：日本アレンジャーズ協会☎03-3498-1719

アンケートハガキより

●AVフォーラム／初採用で「つくにしんじ」と間違われ、投稿ありがとうで真国真司となっている、津国真司(つくに・まさし)です。この頃は投稿者のレベルが高い！　密かにライバルと思っていた界外年応もじつは数段上。ところでtRを達成してアルトマンという称号をいただいたが、次はたぶんヒッチコック。同名の作品が採用されたから。あたったらテレカください。(大阪・津田真司)⇨悪かったぞ津田。あ、なんだ津国か。すまん、津園。あれ。(バ)

AVフォーラム

塾長:よっちゃん

あまりに多忙のため現在別件で出張している。札幌でこの原稿を書いておるのだが、東京に比べ5度くらい気温が低くて、ついつい気持ちよく仕事が進む。

今月の1本　町　■新潟県・Nak(18歳)

←山があり、道があり、川があり、海がある。田舎だ

これは規定部門の作品としてもよかったのだが、パノラマな感じが気に入ったので、「今月の1本」にとりあげた。ちょっとした高台から見た町の展望がぐるりと変化していくNakクン(MSX)の作品。似た作品は前にもあったけれど、表示が大きいのが、ポイントですな。塾長も高校生の頃、よく近所の山に登っては町の向こうに夕日が沈んでいくのをながめたものである。思えば遠くに来てしまったことだなあ(詠嘆)。

```
1 COLOR,2,0:SCREEN5:DEFINTA-Z
2 FORI=1TO300:P=RND(1)*256:Q=RND(1)*84:CIRCLE(P,Q+126),Q¥20,12,,,2:PAINT(P,Q+126),12:P=RND(1)*256:Q=RND(1)*84:C=RND(1)*5+1:LINE(P,Q+126)-(P+Q¥10,Q+Q¥15+126),VAL("&H"+MID$("59EFF",C,1)),BF:NEXT
3 FORI=0TO4:LINE(0,0)-(255,41),2,BF:COPY(0,126)-(255,209)TO(0,42)
4 READD:FORJ=1TOD:GOSUB6:LINE(D(1),D(2))-(D(3),D(4)),1:NEXT:READD:FORJ=1TOD:GOSUB6:PAINT(D(1),D(2)),D(3)¥5,1:NEXT:PAINT(0,0),7,1:FORJ=0TO2:COPY(0,J*42)-(255,J*42+41)TO(0,I*42),J+1:NEXTJ,I:COLOR,0:CLS
5 FORI=0TO4:FORJ=0TO255:FORK=1TO3:COPY(J,I*42)-(J,I*42+41),KTO(J,K*42):NEXT:SETSCROLLJ,0,1,0:NEXTJ,I:GOTO5
6 READD$:FORK=1TO4:D(K)=ASC(MID$(D$,K,1))*5-240:NEXT:RETURN
7 DATA5,04c4,068<,8<0@,0IJ<,J<c6,1,2640,5,06N1,N1c3,04;4,;4Z8,Z8c8,2,H4<0,0540,6,03;1,;1G3,G3S1,S1c4,c4C8,C808,1,06<0,7,04@4,@4X1,X1c3,@4c8,cB94,94D<,D<cI,2,H4<0,@840,9,03;1,;1I4,I4c4,I4c6,I4<8,<808,0B?D,?DOD,ODc@,3,06<0,0D40,c540
```

規定部門　お題は「ご近所」

ここでしてはいけません　■山形県・ここ太郎(16歳)

今月のお題は、意外に人気が集中して、佳作がそろった。身近な題材だと作りやすいということなのでしょうか。ここ太郎クン(M)の作品は、確かにご近所の話題。看板が立つということは、すなわちそのような行いがある、というわけで、匂いすら感じさせる新人の登場なのであった。

←やれやれ看板のまわりにちゃんとウンチがあって、ハエがたかっている

```
1 COLOR15,2:SCREEN5,1:COLOR=(4,4,2,0):COLOR=(9,2,1,0):LINE(0,120)-(255,149),4,BF:SPRITE$(0)="!qむ~??c":SPRITE$(1)="":COLOR=(5,3,3,3):PUTSPRITE0,(100,60),6
2 LINE(90,50)-(140,90),14,BF:LINE(113,90)-(115,140),14,BF:LINE(95,55)-(135,85),8:LINE(135,55)-(95,85),8:LINE(0,150)-(256,212),14,BF:LINE(0,150)-(255,170),1,B:PAINT(3,160),5,1:LINE(0,155)-(256,155),1:CIRCLE(121,80),3,9,,,.5
3 PAINT(122,81),9,9:CIRCLE(170,180),6,9,,,.5:PAINT(171,181),9,9:FORI=150TO180:PUTSPRITE1,(I,160),4,0:NEXT:FORI=180TO150STEP-1:PUTSPRITE1,(I,160),1:NEXT:SOUND7,58:SOUND8,105:SOUND0,3:SOUND1,15:GOTO3
```

近所の家によくやったこと　■宮城県・MOH(20歳)

このいたずらは、塾長もガキの頃にやったぞ。“ピンポーン”という電気式の呼び出しベルがある家では、かならず押してダッシュで逃げるワルガキだった。いやはや。MOHクン(M)ももう大人だからこういうことはやめなさいって、いまだにやっているわけないか。やられる立場になると大迷惑なのだ。

←こっそりベルを押して、鳴った瞬間にピューっと逃げていく。ガキのよくやるいたずらだ

```
1 SCREEN5,1:COLOR15,0,0:CLS
2 LINE(88,80)-(78,100),8:LINE(78,100)-(158,100),8:LINE(158,100)-(148,80),8:LINE(148,80)-(88,80),8:PAINT(89,91),8,8
3 LINE(88,101)-(148,131),14,BF:LINE(96,106)-(108,131),15,BF:LINE(123,106)-(143,120),7,BF:LINE(111,112)-(114,118),10,BF
4 PSET(105,119),1:PSET(105,120),1:PSET(106,119),1:PSET(106,120),1:PSET(113,116),1:LINE(0,131)-(255,145),2,BF
5 FORI=0TO4:B$="":FORJ=0TO7:READA$
6 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXTJ:SPRITE$(I)=B$:NEXTI
7 DATA 18,18,24,42,41,0,0,0,18,18,24,24,24,0,0,0,0,0,18,18,0,0,0,0,0,0,0,0,18,14,24,44,0,0,0,0,18,18,18,18
8 A=32:B=108:C=200
9 FORX=ATOBSTEP2:FORI=0TO1:PUTSPRITE2,(X,115),11,I:PUTSPRITE1,(X,115),9,2:PUTSPRITE0,(X,115),5,I+3
10 SOUND6,30:SOUND7,53:PLAY"S0M200C32":FORL=0TOC:NEXTL:X=X+4:NEXTI:NEXTX:IFC=12THEN GOTO20
11 FORL=OTO500:NEXTL:PLAY"","V14O5BG.":FORM=0TO500:NEXTM:A=108:B=252:C=12:GOTO9
```

通学路　■東京都・T.Y.S Notos(15歳)

T.Y.SNotosクン(MS)は学校に通うのに多摩霊園(東京近郊の墓地)の中を通っていくのだそうで、このような作品になりました。墓地の画面の上のほうで、ふよふよしているのは幽霊だそうです。塾長も何回か行ったことがあるが、有名人のお墓も多いし、中央にある塔もカッコイイのだ。

```
1 SCREEN5,0:COLOR15,0,0:CLS:COLOR=(14,2,2,2):COLOR=(15,4,4,4):LINE(5,28)-(25,30),14,BF:LINE(5,32)-(25,40),14,BF:LINE(7,34)-(23,38),15,BF:LINE(9,9)-(21,31),0,B:LINE(10,10)-(20,30),14,BF:LINE(12,12)-(18,28),15,BF:LINE(10,6)-(20,8),14,BF:F=6
2 FORY=120TO255STEP45:FORX=8TO230STEP30:COPY(0,0)-(30,45),0TO(X,Y),0:NEXTX,Y:LINE(0,0)-(30,50),0,BF:FORI=0TO6:READX,Y:FORJ=1TO13:H=J+I:IFH>13THENH=H-13
3 X=X+RND(1)*10-5:Y=Y+RND(1)*5:CIRCLE(X,Y),J,H:NEXTJ,I
4 SOUND0,100:SOUND1,10:SOUND2,200:SOUND3,5:SOUND4,20:SOUND5,12:SOUND7,56:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND10,16:SOUND11,255:SOUND12,30:SOUND13,14:A=1:B=2:C=3:D=4:E=5
5 A=A+1:B=B+1:C=C+1:D=D+1:E=E+1:F=F+1:COLOR=(AMOD13+1,0,0,0):COLOR=(BMOD13+1,1,1,2):COLOR=(CMOD13+1,2,2,3):COLOR=(DMOD13+1,3,3,5):COLOR=(EMOD13+1,4,4,6):COLOR=(FMOD13+1,5,5,7):GOTO5:DATA10,10,110,50,200,30,50,60,240,0,100,10,150,20
```

自由部門　恋しい音め

眼前の蚊　■神奈川県・岡野健介(16歳)

↑南国とかに行くと、ゴキブリ、ハエ、蚊がでかい

ど迫力。勘弁してくれー、と叫びそうになる。顔のまわりに飛んでくると“ブーン”という音もするし、たまらん。岡野クン(MSX)、人の嫌がる秀作ですな。

```
10 DEFINTA-Z:COLOR15,0,0:SCREEN5,0:COPY(0,0)-(255,45)TO(0,211):FORI=0TO8:Y=I*16:LINE(0,Y)-(128,105),I+2:LINE-(255,Y),I+2:PAINT(128,120),I+2:NEXT:CIRCLE(128,120),128,0,,,1.1:LINE(0,0)-(255,0),2:PAINT(0,0),0
20 DRAW"BM100,130C11G20M120,190BM132,190M168,144M156,130":FORI=96TO0STEP-2:CIRCLE(128,200-I),I¥8,11:NEXT:FORI=0TO1:X=112+I*32:Y=99:CIRCLE(X,Y),20,15,,,1.5:PAINT(X,Y),15:CIRCLE(X+2,Y+1),17,1,,,1.5:PAINT(X,Y),1:NEXT
30 FORI=2TO10:COLOR=(I,0,0,0):NEXT:SOUND0,40:SOUND1,0:SOUND11,11:SOUND12,0:SOUND13,14:SOUND7,62:SOUND8,16
40 R=RND(1)*7+2:COLOR=(A,0,0,0):COLOR=(A+1,0,0,0):COLOR=(R,6,5,2):COLOR=(R+1,4,3,0):A=R:SOUND11,10+RND(1)*3:VDP(19)=RND(1)*256:GOTO40
```


AVフォーラム事務局

わたしが打ちこんだプログラムにミスがないか作者にチェックをお願いしている。今月、ある作者のプログラムでいくつもミスしてしまい、その作者から「まちがいを少なくしてほしい」と、もっともなコメントをいただいた。この打ちこみミスの危険を回避する手っ取り早い方法は、ディスク投稿にすることなのだが、ハガキ、封書でプログラムを投稿できるAVフォーラムのほうがあたたかみがあっていいよね。(ち)

『稲刈り機』、『ブランコ』はMSX MSX2/2+RAM8K。『M31(アンドロメダ星雲)』、『時代』はMSX2/2+VRAM128K。『町』はMSX2+以上の機種で動きます。これ以外の作品は、MSX2/2+VRAM64Kの機種で動きます。ただし、『ブランコ』はFM音源対応作品です。

M31(アンドロメダ星雲) ■兵庫県・TAKE(16歳)

TAKEクン(M)のメッセージでは「AVフォーラムは妙な作品が多くて本当におもしろい」とあって、わかっちゃいるがそう正直にいわれると照れる。あー、本作は非常に美しいですな。かんたんなプログラムなのに、宇宙の拡がりが感じられて良い。

カラー写真で見るとキレイ？ 斜めに表現しているところがナイス

```
1 COLOR,1,1:SCREEN7:SETPAGE,1:CLS:DEFINT
C,I,J,X,Y:D!=.1
2 FORI=0TO120STEP4:D!=D!*1.1
3 IFI=100ORI=108ORI=116THEN5
4 C=15-(I>56)*(I<73)*4-(I>72)*(I<89)*8+(
I>88)*10:CIRCLE(256,76+D!*20),I*D!,C,,,.
3
5 NEXTI
6 FORI=0TO511:Y=RND(1)*6:COPY(I,Y)-(I,Y+
205)TO(I,0):NEXTI
7 FORI=50TO160:X=RND(1)*16:COPY(X,I)-(X+
505,I)TO(0,I):NEXT
8 FORI=511TO87STEP-1:COPY(I,50)-(I,160+(
I<311)*(310-I)¥2),1TO(I,(511-I)¥2),0:NEX
TI
9 SETPAGE,0:READA$:FORI=0TO6:FORJ=1TO5:P
SET(J,I),VAL("&H"+MID$(A$,I*5+J,1)):NEXT
J,I
10 FORI=0TO29:X=RND(1)*511:Y=RND(1)*211:
COPY(1,0)-(5,6)TO(X,Y),,TPSET:PSET(X+20,
Y+40),4:NEXTI
11 IFI=1THENCOLOR=(5,1,2,7):I=0:ELSECOLO
R=NEW:I=1
12 A=SIN(1):GOTO11
13 DATA 005000070005750057F7505750007000
500
```

RADIO ■東京都・T.Y.S Notos(15歳)

T.Y.SNotosクンの2作目はラジオのダイヤルを回すのに合わせてチューニングの音がガー、ビーと変化するというもの。いたってシンプルなアイデアながら音がリアルなのだ。メカも単純で好みです。

ブラックフェイスのシンプルなダイヤルがイカす

```
1 SCREEN5,0:COLOR15,0,0:COLOR=(0,1,1,1):
CLS:LINE(5,100)-(245,100),15:FORI=5TO250
STEP10:LINE(I,90)-(I,110),15:NEXT:FORI=1
0TO245STEP10:LINE(I,98)-(I,102),15:NEXT:
SPRITE$(0)="■■■■":CIRCLE(200,150),20,13:P
AINT(200,150),14,13
2 FORI=2TO9:READA,B:CIRCLE(A,B),5,I:COLO
R=(I,5,5,5):PAINT(A,B),I:NEXT
3 COLOR=(13,5,5,5):A=0:LINE(50,80)-(60,8
5),12,BF:COLOR=(12,0,3,1)
4 S=STICK(0):A=A+(S=7)-(S=3):SOUND0,A+10
:SOUND1,0:SOUND6,A¥2:SOUND7,28:SOUND8,14
:SOUND10,13:IFA>=60THENA=60ELSEIFA<=1THE
NA=1
5 PUTSPRITE0,(A*4,98),10,0
6 COLOR=(BMOD8+2,5,5,5):B=A:COLOR=(AMOD8
+2,0,0,0):IFINT(A)MOD20THENCOLOR=(12,0,3
,1):GOTO4ELSECOLOR=(12,2,7,5):GOTO4
7 DATA190,140,200,135,210,140,215,150,21
0,160,200,165,190,160,185,150
```

稲刈り機 ■岐阜県・Izochi(14歳)

ここからの2作品はビジュアルのない音だけの作品。もともとサウンドフォーラムとして音を扱っていた歴史のあるコーナーだけに、最近のビジュアル重視には反発の声もあったのでした。しかし、以下の2作は文句なしの傑作だ。Izochiクン(M)は清見村在住だけに、実際の音を知っている。

```
1 FORI=0TO255:SOUND8,15:SOUND0,0:SOUND8,
I:SOUND6,255-I:SOUND0,0:SOUND3,I:SOUND6,
255-I:SOUND8,50:SOUND7,I:SOUND6,200:SOUN
D2,I:SOUND7,255-I:SOUND7,120:SOUND8,I:SO
UND8,I:SOUND9,I:SOUND10,I:SOUND7,255-I:S
OUND11,I:SOUND8,255-I:SOUND9,255:NEXT:GO
TO1
```

ブランコ ■高知県・ZEEDEN岡林だい(15歳)

ZEEDEN岡林だいクン(M)、なかなか雰囲気出てますよ。黒沢監督の映画で『生きる』という名作があり、劇中の主人公がブランコに乗って「命短し恋せよ乙女……」と歌うシーンがあって、これは涙なしには見られない。ちなみに、塾長のいちばん好きな映画『エル・スール』にも内庭にブランコがあった。

```
10 CLEAR500:_MUSIC(0,0,3,2,2,2):DEFINTA-
Z:POKE&HFA2C,30:R=RND(-TIME)
20 PLAY#2,"T140V15O7@3","T140V13O8@6","T
140V11O7@36","T140V14O8@48":A$="C7"
30 FORI=0TO1:I=0:PLAY#2,A$,A$,A$,A$:FORJ
=2800TO2000STEP-8:_TRANSPOSE(J+RND(1)*80
):J=J+(J<2400)*150:NEXTJ,I
```

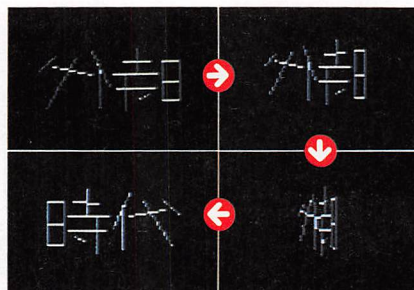
スポットライト ■青森県・ブッカー清志郎(21歳)

光がきれいに出るときは空気はにごっている

ペンネームが清志郎でタイトルが『スポットライト』だと、ほとんどピッタリしすぎ。浮かびあがってくるのはスターではなくホコリのようです。清志郎クンはこれでtR達成。称号の"ブッカー"を与えることにした。

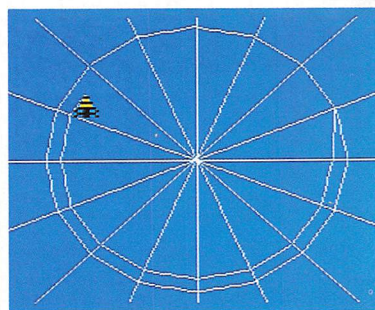
```
1 DIMA(23):COLOR,0,1:SCREEN5:FORI=0TO23:
A(I)=SIN(.01745*15*I)*4:NEXT:FORI=0TO30:
X=RND(1)*70+90:Y=RND(1)*9+20:D=RND(1)+.7
:FORL=YTO190STEPD:PSET(X+A(CMOD24)*D+RND
(1)*1.2,L),CMOD8+2:C=C+1:NEXTL,I:FORI=0T
O1
2 COLOR14+I:CIRCLE(115,180-I),25-I*3,,,,
.3:PAINT(115,180):NEXT:COLOR1:CIRCLE(115
,180),26,,3.1415,0,.3:DRAW"BM140,180M154
,45M135,32M90,180":PAINT(0,0):COLOR15:DR
AW"BM154,45M135,32M136,30M155,43M154,45C
10D136RU136":PAINT(136,31)
3 FORI=2TO9:COLOR=((I-1)MOD8+2,7,7,7):CO
LOR=(I,0,0,0):FORL=0TO7:NEXTL,I:GOTO3
```

時代 ■福岡県・ちゃん(17歳)

ぐるぐると「時代」という文字が回転しているのだから、もう、中島みゆきの歌『時代』で「まわる、まわるよ、時代はまわる」というアレだ。これまたCOPY文の応用編。ちゃんクン(M)、中島みゆきとか長渕剛とかはおなじようなスタンダードな存在なのかしら？

'80年代以降になると「時代」という区切りに意味はない

```
10 DEFINTA-Z:DIMD(63),C(17),T(17):COLOR1
5,1:SCREEN5:FORI=0TO63:D(I)=ASC(MID$(":P
:b:PAPAPAb:YAY:bAbFPRPLJLVCVVVD¥U¥QVQgG_
KaaJX[^P^faUrQhMufqLxS",I+1,1))-89:NEXT
20 FORI=0TO8:C(I)=COS(I/5.73-1.48)*999:C
(17-I)=C(I):T(I)=TAN(I/5.73-1.48)*999:T(
17-I)=-T(I):NEXT
30 FORI=1TO3:SETPAGEI,I:CLS:FORJ=0TO1:FO
RK=0TO2:T=K+J*3+I*6-6:FORL=0TO15:H=L*4
40 X=K*85+42:Y=J*100+25:M=D(H)*C(T)/999:
N=D(H+1)*(1+M*T(T)/70000!)+Y:O=D(H+2)*C(
T)/999:P=D(H+3)*(1+O*T(T)/70000!)+Y
50 LINE(X+M,N)-(X+O,P),15:LINE(X-M,N+50)
-(X-O,P+50),14:NEXTL,K,J,I:SETPAGE0
60 FORL=0TO1:FORI=1TO3:FORJ=0TO1:Y=150*L
-J*100*(L*2-1):FORK=0TO2:X=171*L-K*85*(L
*2-1):COPY(X,Y)-(X+84,Y+49),I-L*(I-2)*2T
O(80,70),0:NEXTK,J,I,L:GOTO60
```

くも ■大分県・F.I.S(13歳)

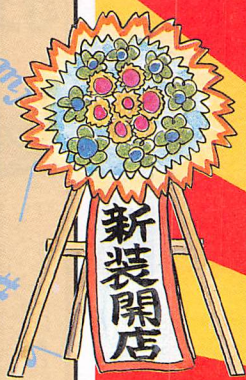
F.I.Sクン(MSX)の作品はちょっと地味ながら、クモが巣をはり、虫を捕まえるまでを丁寧(ていねい)にあらわしている。作者のコメントによると、毎日のプログラム時間は「平均1時間くらい」で、「作品は家族の人に見てもらって」から細かい調節をするそうです。

糸の張り方は見事にシミュレートしているのに、クモの向きは常におなじ

```
1 COLOR15,5,5:SCREEN5,3:DEFINTA-U:DIMX(1
5),Y(15):FORI=0TO1:FORJ=0TO7:READD$,E$:S
$=S$+CHR$(VAL("&H"+D$)):P$=P$+CHR$(VAL("
&H"+E$)):X(E)=COS(E*.392):Y(E)=SIN(E*.39
2):E=E+1:NEXT:SPRITE$(I)=S$:S$="":COLORS
PRITE$(I)=P$:P$="":NEXT:F=15000
2 D=99:FORI=0TO15:READA,B:GOSUB5:H=H+1AN
D1:NEXT:Q=2:DEFFNZ=RND(1):A=D*X(15)+128:
B=D*Y(15)+106:GOSUB5:FORI=DTO3STEP-10:FO
RJ=0TO15:H=1:A=I*X(J)+128:B=I*Y(J)+106:G
OSUB5:NEXTJ,I
3 FORK=0TO3:A=124:B=96:H=0:GOSUB5:M=1:FO
RI=0TOFNZ*F:NEXT
4 E=FNZ*L+24:FORD=0TOFNZ*L+30:PUTSPRITE1
,(D,E):E=E+FNZ*5-2:NEXT:A=D:B=E:GOSUB5:H
=1:M=0:FORI=0TO30:A=D+FNZ*16:B=E+FNZ*16:
GOSUB5:NEXT:PUTSPRITEQ,(D,E),,1:PUTSPRIT
E1,(0,211):Q=Q+1:NEXT:FORI=0TOF/3:NEXT:E
ND
5 S=(ABS(X-A)+ABS(Y-B))/5+1:V=(A-X)/S:W=
(B-Y)/S:DATA18,1
6 L=159:PUTSPRITE0,(X-7,Y):X=X+V:Y=Y+W:I
FHTHENLINE(X,Y)-(X-V,Y-W)ELSEIFMTHENPUTS
PRITE1,(D+FNZ*5-2,E+FNZ*5-2),,1
7 IFABS(X-A)>1ORABS(Y-B)>1THEN6:DATA18,A
,3C,1,3C,A,7E,1
8 RETURN:DATA99,1,7E,1,99,1,30,F,78,F,78
,F,FE,1,FF,1,3C,1,4A,1,0,0,128,0,128,211
,0,106,255,106,233,0,22,211,22,0,233,211
,173,211,83,0,173,0,83,211,0,159,255,53,
255,159,0,53
```

お★題

札幌の空港から電車に乗っているうちに気が付いたのだが、家の建て方が本州とはちがうなあ。土地が広いせいか、小さな家が間隔をあけて建ちならんでいるし、雪が降るせいか屋根が少し傾斜している。屋根は瓦(かわら)でなく、トタンとかそういったものでしょう。うむ、おもしろいので、1月号のお題は「私の家」ということにします。現実にある自分の家でもいいし、こんなところに住みたいっていう空想上のしろものでもよし。そういえば、ギリシャの白い家とか、いろいろあるなあ。日本のアパートやマンションとかとくらべると、ずいぶん暮らしの感覚がちがうだろうと思うなあ。そういう空想と実感をこめていただいて、しめ切りは10月8日必着です。

特典 【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

新装開店

MIDI三度笠

あらゆるMIDI環境にトライ&レベルアップ・テク

GTフォーラムから独立！

ちょっと変身して今月より2本立構成。機種を問わないMSXにいろいろトライし、さらにテクニックもレベルアップしてしまおう！

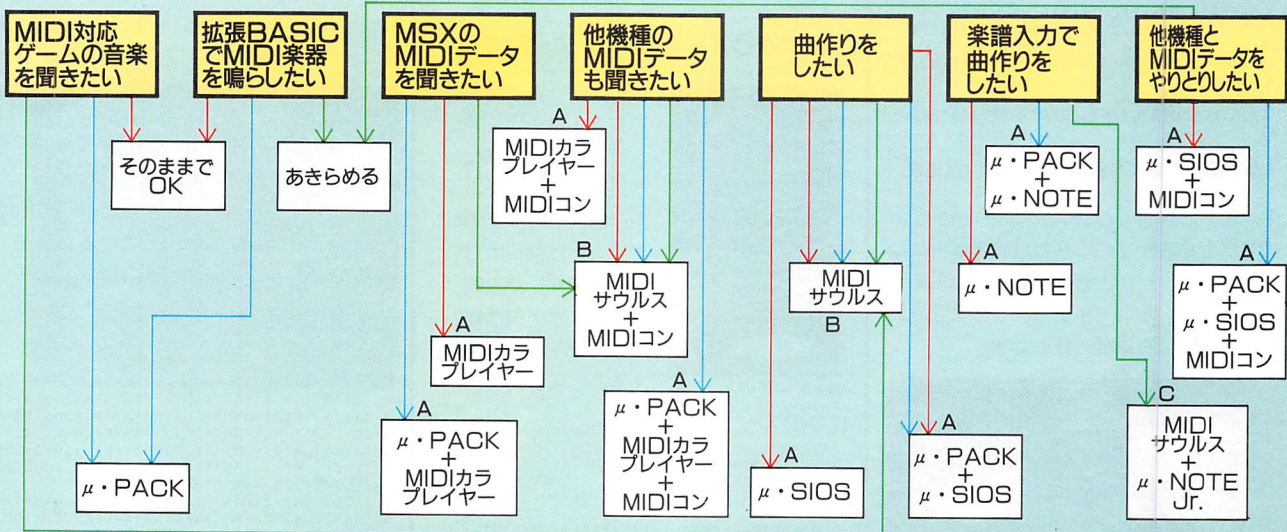
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

第1回★MSXのMIDI環境

整いつつあるMSXのMIDI環境

最近、MSXのMIDIまわりがとても充実してきた。そこで今回より、このコーナーはGTフォーラムから独立したので、いろいろな機種の環境をサポートできるようになった。もちろん、すでにMIDIを活用している人達のために、打ちこみテクニックの章(95ページ)も作り、さらに充実したコーナーにするつもりだ。というわけで、みなさんよろしくね。

あらためて、MSXのMIDIでは今どんなことができるのだろうか……を、やりたいこと別に下の表にまとめてみた。これによって再確認したことは、他機種と対等レベルだということ。

あたりまえだけど、MIDIでの音楽はCGなどと違ってハードの制約(たとえば画面モード)にはとらわれないのだ。だからMSXはMIDIにとっていちばんの近道なのである。

MSXのMIDI環境

	能力					対応機種		
	MIDIインターフェイス	シーケンスソフト	拡張RAM	新MSX MUSIC	入力方法	2／2+	ターボR ST	ターボR GT
MIDIサウルス	○	○	×	×	※③	○	○	○
μ・SIOS	×	○	×	×	※③	×	△※①	○
μ・NOTE	×	○	×	×	楽譜	×	△※①	○
μ・NOTE Jr.	×	○	×	×	楽譜	△※②	△※②	△※②
μ・PACK	○	×	○	○	×	×	○	○
MIDIカラプレイヤー	×	△※④	×	×	×	×	△※①	○
MIDIコン	×	×	×	×	×	○	○	○

○有または対応　△条件付きで対応　×無または対応していない、または無関係

※①μ・PACKが必要　※②MIDIサウルスが必要　※③リアルタイム・レコーディング、ステップタイム・レコーディング　※④再生のみ

■用途別の説明　1．MIDIインターフェイス／MSXとMIDI機器をケーブルでつなぐための端子。μ・PACK(1万9800円)。MIDIサウルス(2万9800円)はMIDIインターフェイスとシーケンス・ソフトのセット。　2．シーケンス・ソフト／MIDI楽器の演奏情報データを作るためのソフトウェア。普通の入力方法はリアルタイムレコーディング、ステップレコーディング(数値または鍵盤)の2種。楽譜入力専用ソフトウェアもある。MIDIサウルス、μ・SIOS(2万9800円)、μ・NOTE(2万9800円)、μ・NOTE Jr.(1万9800円)。　3．MIDI再生専用ソフト／MIDIデータを聞くためだけのソフトウェア。MIDIカラプレイヤー(9800円)。　4．コンバート・ソフト／異機種のデータをやりとりできるように変換するソフトウェア。MIDIコン(9800円)はミュージ郎、ミュージくん、スタンダードMIDIファイル、MSXのMIDIデータを扱う。　5．新MSX-MUSIC／ターボR用の新しい拡張BASICにより、BASICプログラムでMIDI楽器を鳴らすことができる。GT。μ・PACK(MIDIインターフェイス、MIDI拡張BASIC、256Kバイトの拡張RAMを内蔵)

※μ・NOTE Jr.は9月、MIDIカラプレイヤーは10月発売予定

Q&A

Q. BASICでMIDIをやっているのですが、どうやら9chしか使えません。楽器のほうは16ch-28和音なのですが、どうすれば16ch使えるのでしょうか？　もしBASICでダメならマシン語などで、できるのでしょうか。そうならかんたんなプログラムを教えてください。ソフトはいやです。(長野県／佐藤芳孝・15歳)　A. BASICではできない。マシン語ならできるけれど、このコーナーではマシン語は扱わないので、あきらめるか勉強をしてください。

これでキメる！打ちこみテクニック

第1回★ドラム、ベースはリズムの主役!!その1　by早坂泰成

早坂泰成／1961年生。5歳より始めたオルガンをきっかけにミュージシャンとなり、現在コンピュータ・ミュージックを中心に活躍。大学在学中より、とんねるず等タレントのバックや、国内外の多数のイベントをこなす。

今月より「どうやってモノホンぽい打ちこみをキメるか」について、私の経験をとおしてお話していこうと思う。みんなが使っている音源はそれぞれ違うだろうけれども、ぜひ自分の環境で試してみてほしい。

よく使われるドラムセットには、スタンダードなもの、シンセドラムセットなどがある。今回は基本である、スタンダードなドラムセットについての話。

まずは各ドラムの名称を知っておこう（右図参照）。

ドラムを打ちこむ上で大事なこととは、リアル感を出すことにある。そのための方法が2つあり、1つめが、ステレオで打ちこむこと。こうすることによって、いかにも目の前で演奏しているような感覚（ライブ感）を出すことができるのだ。ただし音源によってはできないものもあるので取説を読んでみよう。

そして2つめの方法は、ベロシティ（強さ）を変えること。どんなプロのドラマーでも、同じ強さで連続的にたたくことは不可能であり、逆に強さを変えることによって、サウンドにノリを出すことができるのだ。打ちこみにおいても同じことがいえる。この2つの方法でサウンドがグーンと生きてくるぞ！

それではドラム譜を参考に、その下の楽譜を打ちこんでみよう。この楽譜はカシオペアやスクエアなど、フュージョンサウンドによくあるリズムだ。さあ、ステレオでリアルにキメよう。

ステレオ打ちこみでライブを再現　スタンダードなドラムセットとパーカッション

イラストのドラムは右ききの人の基本的なセッティングを正面（客席）から見たもの（左ききの場合は逆）。今回はパーカッションにコンガを入れてみた。それぞれの数値は64をセンターとした場合の左右の割合なので、64以下だと左寄り、以上だと右寄りに聞こえるわけ。また、リバーブ内蔵の音源を持っている人はスネア、コンガ、タム類にリバーブをかけると、より効果的なライブ感が味わえる。

ドラム譜と各楽器の省略名（各番号は上のドラムのイラストに対応）

微妙なベロシティ値で人間くさいノリをだす

※B.Dはぜんぶ100。また、それぞれの楽器の同じ数値はA、B、C、Dに分けたので、そのとおりに設定してほしい

今月の付録ディスク「ハレルヤ」by ビッツー

今月は付録ディスク一周年ということで、日頃MIDIソフトウェア制作に励んでいるビッツーに「ハレルヤ」（ヘンデル作曲）をプレゼントしてもらいました。『MIDIサウルス』用データなので、『μ・SIOS』ユーザーもばっちり。右の表はCM－32Lを使ったデータの内訳だけど、違う音源の人もこれを参考に設定を変えて聞いてみてね。4チャンネルしか使用していないので、たとえば、MIDI端子付のエレクトーンやカシオトーンでも鳴らすことができちゃう。今回よりデータの内訳をこういう表にするのでよろしく。

■データの内容（MIDIサウルス＋CM－32L）

トラック	チャンネル	プログラム・ナンバー	音量バランス
1（メロディー）ストリングス	2	48	－
2　ストリングス	3	50	－
3（ベース）エレキ・ベース	4	67	－
4（ドラム）	5	00	－

テンポ　120
ドラム　C1／バス・ドラム
F#1／クローズ・ハイ・ハット
G#1／オープン・ハイ・ハット
C#1／リム・ショット
C#2／クラッシュ・シンバル

宿場町

★新装開店のごあいさつ★今回より、GTフォーラムから独立し、いろいろな環境のMIDIにトライしていく予定です。今までどおり、MSX、ソフトウェア、音源（楽器）という3つのアイテムは変わらないので、三度笠のタイトルも変わりません。また、BASICで音を鳴らす場合もソフトウェア使用に準じるものとして、含めます。FM音楽館との違いは、MIDI楽器を使うということです。それから、大阪府の深水英明さん、横浜市の井出浩義さん、ハガキありがとう。MSXにそなわったMIDIの世界がますます広がるように、がんばっちゃいますから、こんごともよろしく。なお、作品も募集中です。

Let's Try!

★95ページの楽譜の補足★スレテオ設定／①バス・ドラム、コンガ、それ以外の音ぜんぶ用に3チャンネル使って、または音色ごとにチャンネルを使って、コントロール10のパンで指定する。②パラレル・アウトのドラムマシンだったら、ミキサー側でステレオ指定。③最近のマルチ・ティンバーの楽器ならほとんどできるし、初期状態でステレオ設定になっているので、各自楽器の取説を見るように。

今月は、編集部のKATANAが倒れてしまって、いろいろな面で大変だったでおじゃる。それはさておき、このごろのマロは、残暑がきびしくて眠れない日々が続き、寝不足だぞよ。ぐぅ〜。

付録ディスク
→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

POINTシステム

投稿された作品をビッツーCGチームの5人が、5つの項目につき1〜5点の5段階で評価します。5つの項目は、紙芝居部門は構図・色彩・魅力・演出・技術、イラスト部門は、構図・色彩・魅力・背景・表現です。ぬりえ部門は、色彩・背景・表現の平均点を5倍にしています。

総合POINTS	賞金&賞品
100〜125	イラスト部門は、現金1万円。紙芝居部門は、現金2万円。ぬりえ部門は、5千円。
80〜99	イラストは、現金5千円。紙芝居は、現金1万円。ぬりえは掲載誌。
60〜79	イラスト、紙芝居ともに、ディスク5枚+テレカ。ぬりえはテレカ。
50〜59	イラスト、紙芝居ともに、ディスク1枚+テレカ。ぬりえはディスク1枚。
40〜49	イラスト、紙芝居ともに、テレカ。ぬりえはなし。

ファンキーK流・ワンポイントテクニック

考えてみれば、CGコンテストが今の形になって、すでに1年たってしまったぞよ。あまり気にしてなかったでおじゃるが、これもひとえにみんなの応募のおかげぞよ。

さて、今月のワンポイントテクニック紹介といきたいのでおじゃるが、今月のマロは、極秘プロジェクトが進行していて忙しいのでおじゃる(101ページを見よ/)。したがって、今月はマロにかわって、ファンキーKに紹介してもらうでおじゃる。マロとはちがった描き方をしているKなので、マロも参考にするでおじゃるぞ。

と、いうことで、今月のワンポイントテクニックをまかされてしまったファンキーKだぜ。夏休みも終わってしまったが、この夏はCGにはげんだか? 何? 海に行っていて描いてない? それなら今から夏の思い出をCGにするのだ/ コンテストへの応募待ってるぜ。

それはさておき、ファンキーK流のテクニックを紹介してみようと思うぞ。名付けて、「思い通りのサイズにする方法」だ。時間のかかる絵の描き方だが、初心者の人にはオススメ/

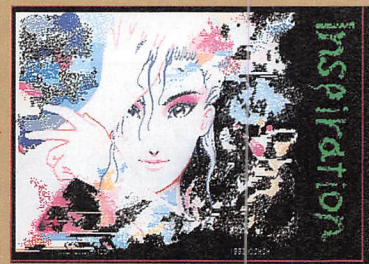
困ったときは縮小機能を使え!!

初心者にありがちなんだけど、もうすこしちいさく絵を描こうと思っていても、実際描いてみると大きくしか描けないことがよくあるんだよな。たとえば、人物を描こうとしたとき、自分では胸から上あたりを描こうと思っていても、けっきょく首から上しか描けなかったりとか。そんなときどうするのか? オレ様ファンキーKが、こんな素朴な疑問の答えを教えるぜ。こういうことになってしまったら、縮小機能を使ってみるんだ。はじめに描いた絵を縮小して、修正する。それでも絵が大きいと思ったら、また縮小してみるといい。自分の気に入った大きさになったら、そこで残りを描き足せばいいわけだ。どうだ、かんたんだろう? ただし、この描き方には注意が必要だ。縮小すればするほど、もとの線がくずれるので、あんまり極端に縮めすぎると形がわからなくなってしまう。縮めるときは、よくばってはいけないぞ。実際やってみると、線の修正でかなりの時間を費やしてしまうので、最終的にはこの技を使わず、直接マウスでちいさく描けるようになってほしい。この技は、本当に困ったときの脱出法として使ってくれよな。

↑困ったときの拡大縮小機能。ふだん使わない機能でも、困ったときは使える機能

↑まずは目・鼻・口を描く。この絵は、半分だけ先に描いて、コピー機能で左右反転したものだ。この時点で、顔しか描けないことに気づくだろう

↑ここで縮小機能を使って縮小する。このぐらいに縮めれば、肩から上が入るようになる。あとは、まわりの下描きをはじめて、全体のバランスをとる

↑右すみのほうに文字を入れたくなったので、コピー機能を使って全体を左につめる。あと、下描きと色ぬりを同時に進行させる。これはオレ様流の描き方だ

↑文字を入れて完成。ちなみにこの文字は、ペンを太くしてそのまま書いたものだ。あとは、ルーペ機能を使って、それらしく削っていったのさ

おしかった人たち

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)〈北海道〉「英雄予備軍」晴屋鳴金腐乱大死体ん(2・2・2・1・2)〈宮城〉「ふしぎの海のナディア…旅立ち…」通大寺 秀雲充光(2・1・2・1・2)〈福島〉「ハルダーフォルクの家」稲川千鶴(3・2・2・2・2)〈茨城〉「ナルサス〜アルスラーン戦記より〜」くにはる(2・2・2・1・2)〈群馬〉「A FACE」CAFE(2・1・2・1・3)

登場人物紹介

梅麿　本コーナーの中心人物。得意な分野は当然女の子

ファンキーK　髪の毛が立っているけど本当はやさしい

のぐりろ　ふだんは知能を失っているがときどき正気に戻る

アニイ！　ビッツーでは数すくない、まともな人物（うそ）

Dr. S　なぜかことわざが好きという不思議な人物

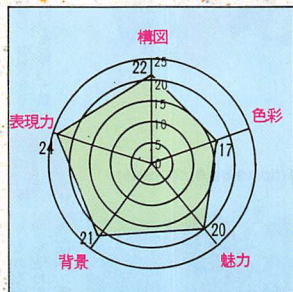
イラスト部門

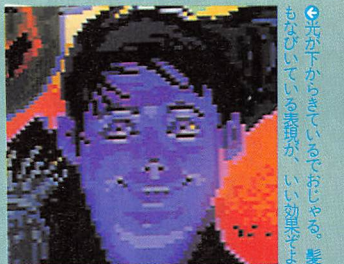
ファンキーKのワンポイントは、役に立ったでおじゃるかな？　こういった描き方もあるということを覚えておいてほしいでおじゃる。それでは、イラスト部門から発表するぞよ。

今月号のしめ切りが夏休みまえだったので、全体的に投稿作品はすくなかったでおじゃる。が、夏休みも終わってしまったので、これからたくさんの投稿がくるでおじゃろうぞ。

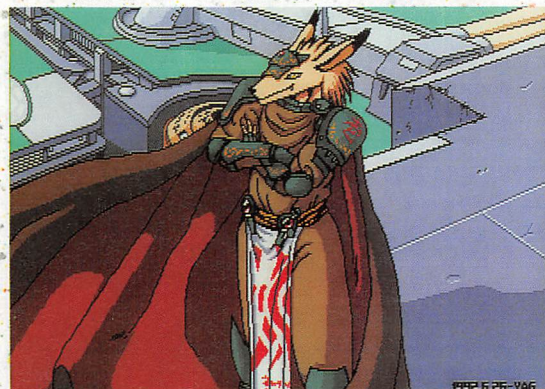
ジェレミイとわたし　富山県・HOBBES（28歳）（グラフサウルス使用/SCREEN8）

102 POINTS

この作品は、おもしろいでおじゃる。絵をじっと見つめていると、このなかの物語や、音が聞こえてきそうだぞよ。そして、この色彩感覚！　ユーモラスなスケアクロー、アイロニカルな人物の表情。どれをとっても日本人離れしているでおじゃるぞ。作者はもしかして、外人なのでおじゃろうか？　と、思ってしまったぞよ。作品のほうは全体的に暗くまとめているでおじゃるが、雲のすきまからのぞく夕焼けが、みごとにフォローしているでおじゃる。その夕焼けのなかに鳥を飛ばしているでおじゃるが１匹だけでなく、たくさんの鳥を飛ばすことにより、これから何かが起こりそうだという効果もでているマロ。なんだか体が、震えてきたでおじゃる。㊕

この作品はここがウマイ！

なんといっても、この人物の表情と色がすごいでおじゃる。キャンプなどできもだめしをやるとき、かならず１人はやるでおじゃろう。懐中電灯を下から照らして「わっ」と人を驚かすようにに光源を下におき、顔を照らして見せている表現が不気味さをうまく引き出しているマロ。さらに、どんよりとした雲と夕焼けのギャップが、いい味だしてるぞよ。この作品は、全体の表現の仕方（色のバランスが絶妙）がうまいでおじゃる。

←光が下からきているでおじゃる。髪もなびいている表現が、いい効果ぞよ

←雲と夕焼けの切れ目に色をたくさん使い、雲の深みがでているマロ

WOLF　福井県・YAG（21歳）（グラフサウルス使用/SCREEN7）

90 POINTS

キャラクタと背景との色合いが、合ってない気がするぞよ。構図の取り方を勉強してたもれ。㊕（構図19・色彩16・魅力19・背景17・表現力19）

TOTAL RECALL　長野県・瓦屋竹左衛門（15歳）（自作ツール使用/SCREEN5）

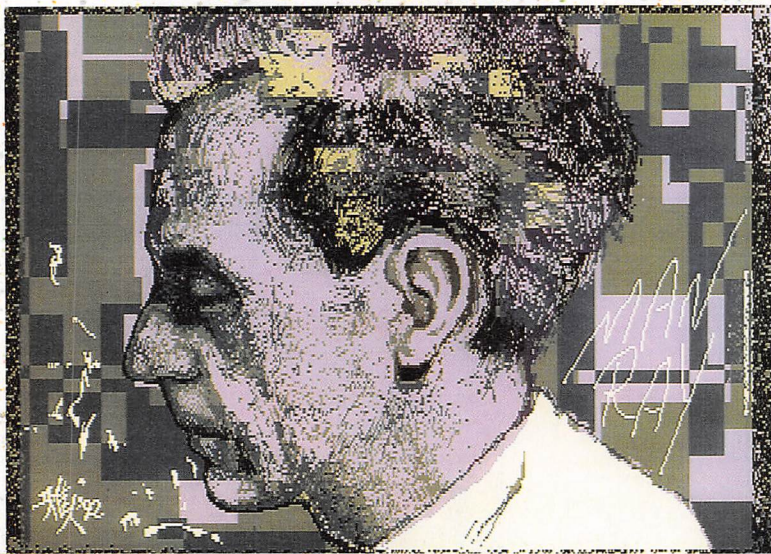
89 POINTS

なかなか、リアルに描けていてよいぞよ。ただ、もうちょっと肩幅があってもよかったと思うマロ。㊕（構図17・色彩21・魅力17・背景15・表現力19）

おしかった人たち

〈埼玉〉『無題』ハイウェイマン'９２（１・１・２・１・２）〈東京〉『オペロン』意識下広告（２・２・２・１・２）『月姫』よっきにい！（１・１・２・１・１）『STEP STEP STEP』M's POWER（２・２・２・１・２）〈神奈川〉『おはよう』ワタナベコウイチ（１・１・３・２・２）〈長野〉『待ち合わせ』freedom（３・２・２・１・２）〈岐阜〉『パンツ』かどたっちゃんKK&（C）kad（２・１・２・１・２）

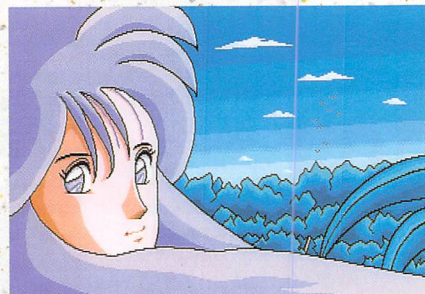
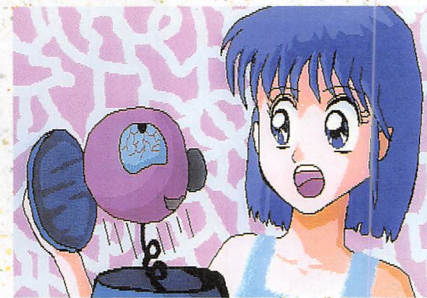
〈愛知〉「GOOD MORNING! Mr. 宮城」prof. サハラシテツ（2・2・1・2・2）〈京都〉「月の夜の出逢い」あお（2・2・3・2・3）〈京都〉「PASTEL－LOVER」懲りずに、金欠病患者（2・3・2・1・3）〈兵庫〉「今野オトメの忘れ物」なみプンばんざい（2・1・2・2・1）〈高知〉「鳥を売りに行くオヤジ」ＺＥＥＤＥＮ岡林だぃ（2・3・3・3・2）〈福岡〉「17の別れ」大倉誠（2・1・2・1・2）

ポートレイト・マンレイ
山梨県・中林雅人（21歳）（グラフサウルス使用/SCREEN7）

91 POINTS

背景に書かれた文字が、マウスでなぐり書きしたみたいでスッキリしないでおじゃる。もっと、イラストを意識した入れ方を身につけるとよいと思うぞよ。難しくなるかもしれないでおじゃるが、文字の大きさ、位置、形、背景との相互関係などを考え、入れるのでおじゃる。何パターンか作って、合成ロードしてみてはいかがでおじゃろうか？　あと、もうすこしいわせてもらえば、自分の名前はもっとちいさくいれたほうがいいぞよ。背景も何パターンか作ってみるといいでおじゃる。㊮（構図20・色彩20・魅力21・背景16・表現力24）

森の守り神
埼玉県・たんちょけん（16歳）（グラフサウルス使用/SCREEN7）

62 POINTS

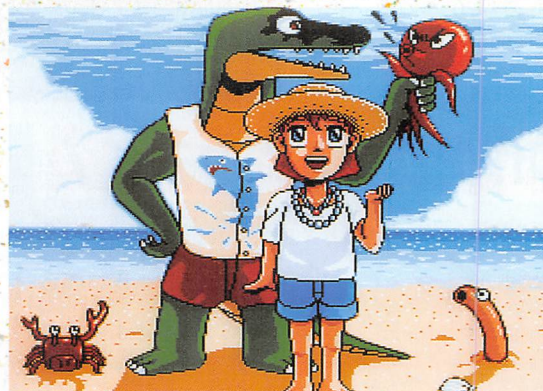
個人的には、森の描き方が気に入ってしまったが、全体がさびしい。㋐（構図12・色彩13・魅力12・背景13・表現力12）

なべおとこ
埼玉県・きゅうりっぱん（17歳）（グラフサウルス使用/SCREEN7）

57 POINTS

ビックリ箱で驚いているなら、背景をもっと工夫しては？Ⓢ（構図11・色彩13・魅力12・背景9・表現力12）

SEAN CONNERY
神奈川県・川久保考盛（19歳）（グラフサウルス使用/SCREEN7）

83 POINTS

ちょっと塗り方が固い感じがして、さわったら痛そうな気がするぜ！　うまいので次回作に期待！Ⓚ（構図17・色彩21・魅力18・背景11・表現力16）

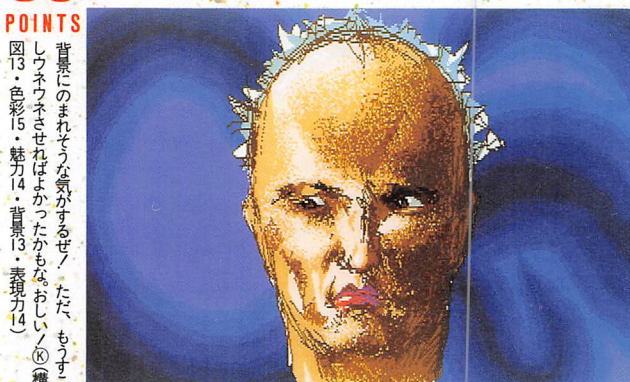
はくあきの海
千葉県・KABUROWTA（18歳）（DD倶楽部使用/SCREEN5）

78 POINTS

なかなか、ほのぼのしてて気に入ったでし。黒い線を使わず、緑の線で描いているのがいいでし。Ⓝ（構図14・色彩13・魅力15・背景19・表現力17）

何処迄？
静岡県・時計男（16歳）（パナソニックシステムディスク使用/SCREEN8）

72 POINTS

なんと健康そうな歯ぐきでおじゃろう。インパクトが強くて印象に残るぞよ。色の配列もグーぞよ。㊮（構図12・色彩16・魅力16・背景12・表現力16）

おやじくん
京都府・府都京（17歳）（グラフサウルス使用/SCREEN7）

69 POINTS

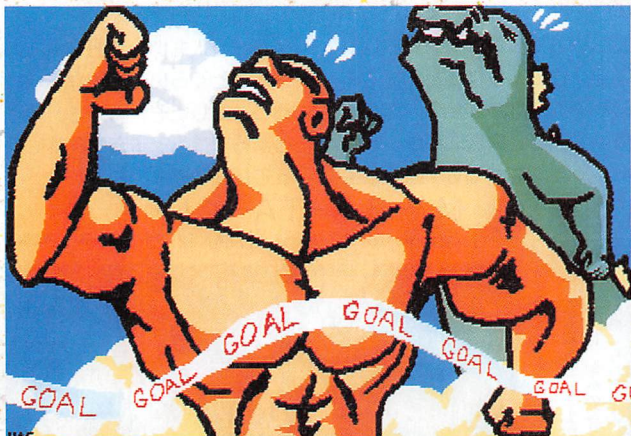
背景にのまれそうな気がするぜ！　ただ、もうすこしウネウネさせればよかったかもな。おしい！Ⓚ（構図13・色彩15・魅力14・背景13・表現力14）

●紙芝居部門（構図・色彩・魅力・演出・技術）〈北海道〉のびーるてぶくろ（2・2・3・1・2）

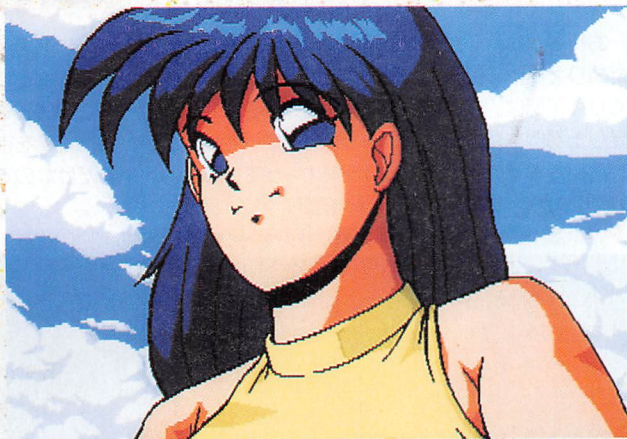
おしかった人たち

●ぬりえ部門(色彩・背景・表現力)〈北海道〉山本忠隆(2・1・2)〈埼玉〉牛歩な戦術(2・2・2)〈千葉〉小浜研一(2・1・1)〈兵庫〉テルテルボウズ(2・1・1)

JAM(3)

福井県・YAG(21歳)(グラフサウルス使用/SCREEN7)

81 POINTS 作者が楽しんで描いた作品には、受け手にもある程度わかるものだぜ! そういった作品は、魅力にいい点がつく。残念なところをあげるなら、構図にもうひと工夫してほしかったぜ! Ⓚ(構図13・色彩16・魅力19・背景14・表現力19)

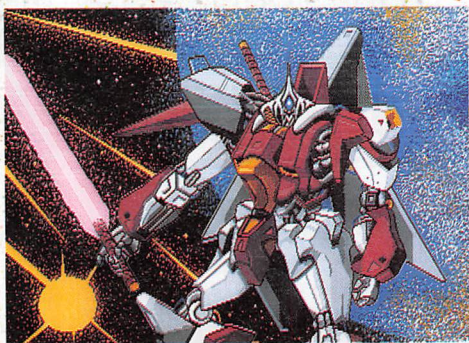
GALP-1

福井県・YAG(21歳)(グラフサウルス使用/SCREEN7)

73 POINTS 全体的には、まずまずといったところでおじゃる。ただ、もうすこし、基本的なデッサンの勉強をしてみるでおじゃる。あと、服装が単調なので、ファッション雑誌などを資料として買ってきて、もっと研究をしてみるとよいと思うぞよ。がんばってたもれ。㊕(構図16・色彩14・魅力14・背景15・表現力14)

戦いの序曲

(グラフサウルス使用/SCREEN7)
東京都・宇宝秀行はペンネームだよん(17歳)

57 POINTS ロボットの塗り方と背景の塗り方がちぐはぐ。Ⓚ(構図11・色彩13・魅力10・背景11・表現力12)

Welcome to I・NA・KA

(グラフサウルス使用/SCREEN5)
新潟県・Tash(17歳)

68 POINTS この絵はSCREEN8のほうがよかったでし。Ⓞ(構図14・色彩14・魅力13・背景12・表現力15)

ファンキーKの ここを直せば採用だぜ!

やってきました、オレ様ファンキーKのコーナーだぜ! ついこのまえのことだが、千葉県のつとむクンから質問電話があって「ここのコーナーに自分の作品が載ったら、何かくれるんですか?」といってきた。おいおい、はじめに断っておくが、ここで採用されても、賞金や賞品はでないぞ。なぜなら、ボツの人を取りあげているからだ。ボツになった人のなかでも、非常におしい人をとりあげているんだが、載っていてもボツはボツ(㊞あの〜、もうすこし穏便に)。だからなんにもなくてもガマンだぜ。わかってくれよな! それでは、今回の作品を評価して、気づいたことをいくつかいってみたいと思う。今回の非常におしかった人は、全部で3、4人くらいしかいなかった。投稿数もすくなかったこともあったが、ほかの人達と似たりよったりの作品が目立ったからだ。最近思うんだが、イラストみたいな表現をしている人が多いぞ。それはそれでいいんだが、それだけでは、絵として完成されてないと思うぜ! イラストみたいな表現は、背景がおろそかになりがち。せっかくCGで描くんなら、やっぱ背景にも挑戦してほしいぜ! それでは、今回の2作品、いってみるぜ! さっき、背景のことをいったんで、ちょっと触れてみるとしよう。

今月の添削CG

構図はいいと思う。ただ、背景がよくないぞ。ビルにひとつも電気がともっていないのだ。下の街は光がともっている街で、ビルはまっくら? これはおかしいぞ。窓からもれる光ぐらいは描いてほしかったな。あと、電飾はかならずしも黄色というわけではないんじゃない?

■ニイガタシティ・オブ・ザ・ナイト
東京都・EMI新発田(21歳)

吠えるドラゴン! イナズマとかは迫力あるように描けているんだが、いちばん手前にいるキャラクタが、ドラゴンのほうを見てないぞ。SCREEN8を使っているなら、もうすこし描きこめたと思う。あせって投稿したんだろうか? この作品はホントにおしかったぞ。

■ANGEL KNIGHTS
青森県・佐々木達也(20歳)

ぬりえ部門

お待ちかね、7月号で募集したぬりえ部門の発表でおじゃる。ぬりえ部門は、今回はじめて発足した部門なだけに、どのくらい投稿があるのか不安だったマロでおじゃるが、まあまあの応募があったので、正直ホッとしたぞよ。これからもこの調子でやっていきたいので、投稿を待っているぞよ。ぬるだけなので、忙しい人でもカンタンでおじゃるぞ。さて、集まった作品でおじゃるが、なかなかの力作がそろっていて、採点に苦労したでおじゃる。なかでも、原画と全然ちがう人もいたでおじゃるが、ちょっとくらいの変更なら認めることにしたぞよ。でも、原画とまるで違うと審査対象外になってしまうぞよ。

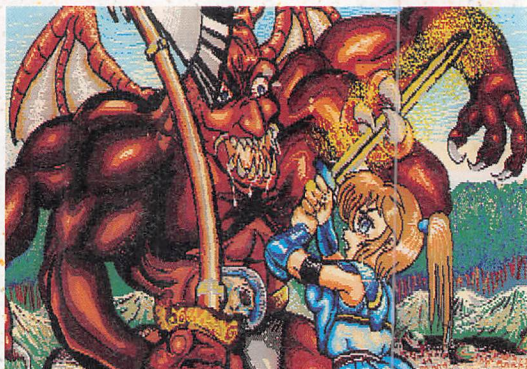
ぬりえ

茨城県・坪井敏明（?歳）（グラフサウルス使用/SCREEN7）

70 POINTS

いろいろと、こまかく表現しているところがいいでおじゃる。とくに、剣への写りこみなどは、こだわって描いているところが感じられるぞよ。㊕（色彩14・背景14・表現力14）

MA－TA－TA－KI

埼玉県・よっつあん（17歳）（グラフサウルス使用/SCREEN7）

68 POINTS

ところどころ、絵を変えてあるぜ！　怪物の剣が斧になってたりとか、メガネがなかったりとか。けれど、ここのコーナーは、ぬりえ部門なので、あんまり大きな変更はしないほうがいいと思うぜ！　Ⓚ（色彩14・背景13・表現力14）

剣士の家庭教師

神奈川県・家野たぬき（22歳）（グラフサウルス使用/SCREEN7）

60 POINTS

色の使い方がおちついていて、いいじょ～ん。背景のタイルは、きれいら。Ⓞ（色彩12・背景12・表現力12）

ぬりえ

大阪府・Mist(?歳)（グラフサウルス使用/SCREEN7）

53 POINTS

うーん、全体的にちょっと暗いぞ。怪物の色は、もう少し明暗をだそう。㋐（色彩11・背景8・表現力13）

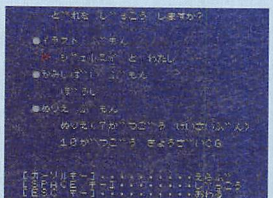
NURI7

神奈川県・ワタナベコウイチ（23歳）（F1ツールディスク使用/SCREEN7）

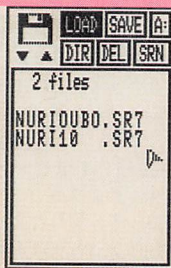
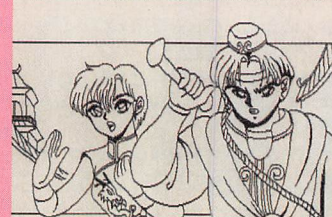
50 POINTS

色のぬり方が少々雑な気がしますね。ところどころ色のぬり忘れが……。Ⓢ（色彩10・背景9・表現力11）

付録ディスクのCGコンテストを見てみよう

付録ディスクのCGコンテストのコーナーは、圧縮してあるため、このままでは使用できません。使用するには、解凍する必要があります。解凍作業は、117ページの解凍作業についての説明や手順をよく読んだうえで行ってください。そのさい、2DDフォーマット済みの新しいフロッピーディスクが1枚必要になるので用意しておいてください。この2DDフォーマットの方法も117ページにくわしい説明が書いてあります。ファイルのコピーが終わって解凍作業に入ると、解凍にけっこう時間がかかります。その間、おやつでも食べていましょう。さて、解凍作業が終わると下の画面が表示されますので、あとは画面に示される操作方法をよく読んで、お楽しみくださいね。

↑この画面が出れば、解凍作業は終わり。あとは、それぞれの部門を選択してね

ぬりえコンテストへの投稿よろしく！

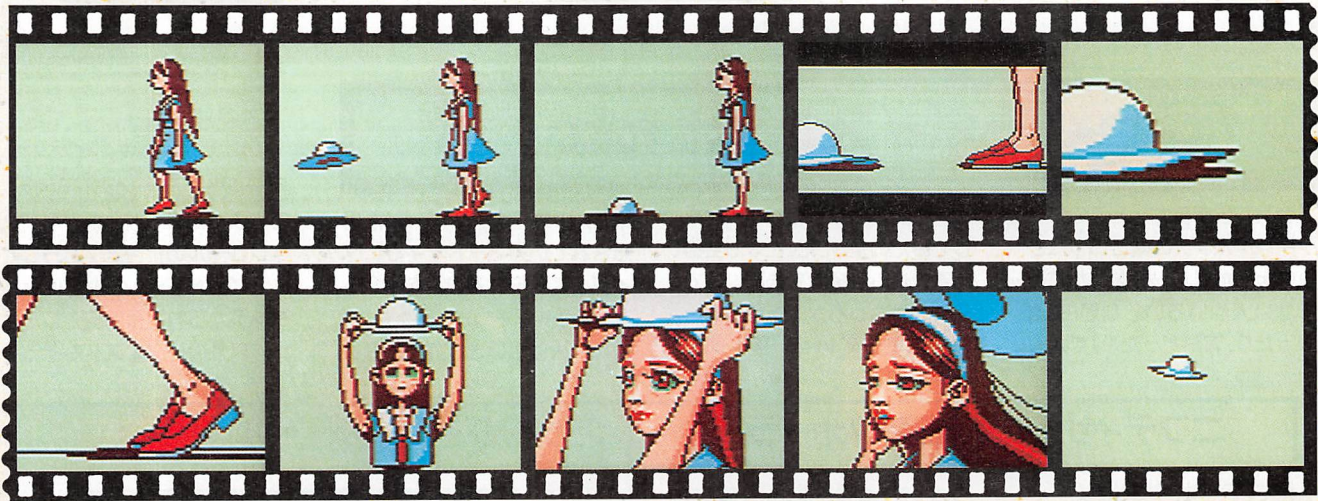
ぬりえコンテスト用CGを実行すると、ファイルの拡張子が変えられます。持っているツールが『グラフサウルス』ならそのままでOK、『F1ツールディスク』なら「SC7」にします。あとは、それぞれのツールで「NURI10」をロードすればいいのです。これに色をぬって「ぬりえ部門」に投稿しましょう。今月号のしめ切りは11月8日。発表は93年1月号です。

←ここから「NURI10」をロードしてね

↑これが今月のぬりえコンテスト用教材CGだ。これに色をぬって送ってきてほしい

紙芝居部門

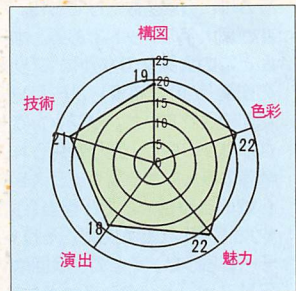
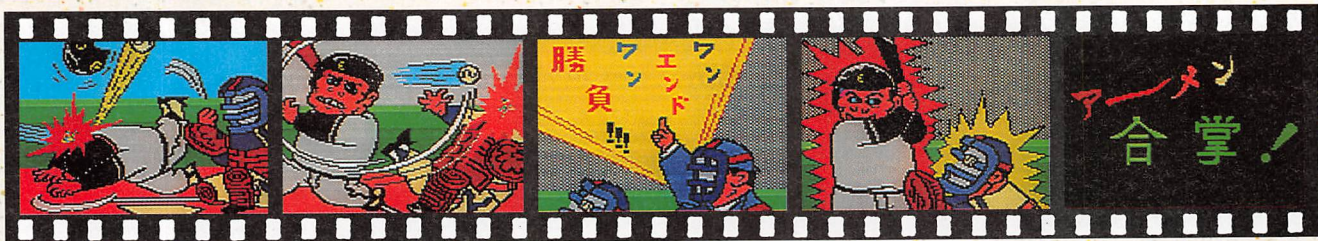
先月に続き、今月も投稿に元気がなかったでおじゃる。やっぱり、しめ切りが夏休みまえだとこんな感じでおじゃろうか。マロはたくさんの投稿を、心から待っているでおじゃるぞ。

では、今月の作品を見ていこうと思うでおじゃる。今月は、2作品が選ばれたマロ。『ぼうし』のほうは、動きがすばらしいので、付録ディスクで見てたもれ。風の強さなんかよく表現してあって、残暑もふきとばす涼しさが、伝わってくるぞよ。『邪心のつもりが…』のほうは、野球で実際、ありそうであって、なさそうであって、おもしろい作品でおじゃる。

10月といえば文化祭。文化祭用に紙芝居を作って、流してみるのもおもしろいかもしれないでおじゃる。よい作品ができたら、そのときのレポートを書いてきてくれるとうれしいぞよ。

ぼうし 埼玉県・迫章久（25歳）（グラフサウルス使用/SCREEN5/6分の1画面サイズ）

104 POINTS

この作品はエンドレス紙芝居でおじゃる。全体的に、なかなかテンポよく進んでいくので、見ていて気持ちいいぞよ。文字は出てこないでおじゃるが、物語がしっかり伝わってくる作品でおじゃる。動きもなかなかグーで、ぼうしがフワフワ落ちてくるところの動きがよくできているマロ。あと、ぼうしが飛ばされるときに、「あっ」とばかりに手を頭にやるさりげない動きがなかなか。作者が日頃、よく観察している証拠だぞよ。余談だが、この作者は投稿応募用紙を同封してこなかったでおじゃる。投稿するときは、自作でもいいから応募用紙を同封してくれないと、投稿作品として認められないことがあるので、気をつけてほしいと編集部がいっているぞよ。㊕

〔ストーリー〕道端をてくてく歩いている少女。その少女のまえに、風に乗ってぼうしが飛んでくる。ぼうしは何かいいたそうな感じで、少女の回りを舞い、そして、少女のまえにゆっくりと落ちる。少女はしばらく見つめていたが、誘われるようにぼうしを拾う。そして、満足そうにぼうしをかぶりはじめる。しかし、ぼうしをかぶった少女に、また風のイタズラが……。物語はエンドレス。

邪心のつもりが 新潟県・八仙花（23歳）（FIツールディスク使用/SCREEN5/4分の1画面サイズ）

77 POINTS

野球を題材にしたおもしろい作品だぞよ。この作品には、アニメ効果はなく、いかにも紙芝居作品でおじゃる。ただ、ちょっとテンポが悪いでおじゃるぞ。1枚と1枚の間が長すぎて、見ている人はヘンに期待させられてしまうぞよ。もうすこし、はやいテンポでもよかったでおじゃるな。いったいこの2人の結末は、どうなってしまうのでおじゃろう。㊕（構図17・色彩13・魅力17・演出15・技術15）

〔ストーリー〕第一打席、気にくわないバッターだったので、わざとボールをぶつけるように仕向けるキャッチャー。第2打席、もう一度ぶつけるつもりが、逆に仕返しをされてしまった。第3打席、何を思ったか、審判が妙なことを口ばしった。さて、勝敗はいかに!?

明日のCGコンテストを考える

「じゃ〜ん」ついに、このコーナーがムックになるでおじゃる！ その名も『ほほ梅麿のCG描き方入門』なんと、CGの描き方が一目でわかるガイドディスク付きぞよ。気になる発売日は10月8日、価格は未定だ。あんまり刷らないから予約しないと買えないかもしれないマロ。

↑ようやく描きあげたこのCGが表紙になっているぞよ。見かけたらよしなに！

CGコンテストへの投稿大募集！ 応募要項の詳細は81ページ

パソ通天国

→P116の「スーパー付録ディスクの使い方」参照

今月号から内容一新のパソ天なのだ。4つのコーナーでパソ通のさまざまな話題に対応していくぞ。フリーウェアもバリバリだい。

ダイジェスト・ボイス Digest Voice

今月から新装されたこのコーナーは、パソ天の顔というべきコーナーだ。パソ通をしたことのない人やいろいろな理由(遠かったり、有料だったり)で入会できないという人のために用意してみたのだ。ただ、とても全部の書きこみは紹介できないので、その月おもしろかった話題の一部を転載している。基本的にMSXのコーナーやボードが用意されているネットを中心にダイジェスト形式で内容を紹介していく予定。「もっと読みたい!」という人は思いきって、入会してしまったほうがいいかも。スケジュールの都合上、どうしても2、3か月遅れの内容になっちゃうからね。今回紹介したネット以外のリクエストもどうぞ。

ニフティサーブMSXフォーラム　プリメの部屋(私の娘自慢)

☆ニフティサーブのMSXフォーラムは、会議室数だけでも15。さすが超大手のネットである。なーんとこの会議室のなかに「プリメの部屋(私の娘自慢)」が6月12日に開設されていた。Mファンでも、なかなかの盛り上がりが見られ、読者のみんなから届くイラストやら娘の自慢話やらで、担当(ささや)が狂喜していたのだ。そりゃ、そーだろうな。そこで、今回はMSXフォーラムのシスオペ(つまりこのフォーラムのボス)さんに許可を取って、プリメの部屋の盛り上がりの様子を見せてもらうことにしたのだった。

001/061　SDI00482　金さん
プリメの部屋、緊急開設のお知らせ
(15)　92/06/12 08：37
娘自慢、といっても本当の娘ではありません。最近MSX版が発売されたプリンセスメーカーというゲームの話題です。
非常に話題が盛り上がっているようですので、特設会議室を新設しました。一応、名前は「プリメの部屋」、としていますが、他の話題でも気楽にどうぞ。もちろん「本物」の娘自慢をしたい人がいればばして下さってもかまいません。将来の息子立候補者が殺到するかもしれませんが。……
SYSOP　金さん

022/061　HCB00532　みひこ
MSX2+だから?遅いノカナ(^^;
(15)　92/06/12 08：43
コメント数：1
やっと、一人目の娘を育てました。(皆さん、もう何人も育てているのに(^^;)
……でもでも、ミスコンに22才の娘が出て来るのは、おかしいのでは?(自分の娘は、18才までしか育てられないのに……)
それはそうと、バカンスにあんなシーンがあったなんて…お父さん照れちゃう(^^;
ちなみに名前は"ミュー　ヒミコ"　みひこ

023/061　PED00056　ありおん
ミス王国
(15)　92/06/12 08：43　022へのコメント　コメント数：2
あ、みひこさんの言うように、私も20才の娘がミス・コンに参加するのはずるいと思いました。だってねぇ、18才から後2年あれば、リッパなミス・コン荒らし(^^;)に育てられるもん。
そういえば・・・単なる噂らしいんですが、オリジナル版では、裏技として、80才くらいまでプレイする方法があるとか・・・噂ですよ。
ありおん

ひさびさの大ヒット、話題の多い「プリンセスメーカー」はパソ通でも人気

025/061　HCB00532　みひこ
RE:ミス・王国
(15)　92/06/12 08：43　023へのコメント
80才?//
すると…当然パラメーターは、ものすごく高いでしょうから、80才でミス王国///なんてことが…怖い、怖すぎます…(--;
まさかCGまで変わるのでは
みひこ

059/061　SDI00482　金さん
かくして子育ての主導権は...
(15)　92/07/21 22：04
コメント数：1
……次女はもうなれたもんですので、最初に綿密な教育計画を立てまして、万全の備えをもって育成にあたりました。それをはためで見ていた妻が、私にもやらせろ〜ってことで育て始めたのが3女のオードリーマクラクラン。(どうしてここでツインピークスが出てくるのかようわからん。)
だいいち名字が僕の子供と違う。ゲームの分析もしないで、まぁ不良化でもしたら教育の仕方くらいおしえようかと思っていたら、あれよあれよと修行をつませてなんと、プリンセスに。げげ。
かくしてわが家の子育ての主導権は、すでに決まってしまったのでありました。
金さん

☆ちなみに長女のほうは不良化しながら商人へ嫁いでいったそうだ。

ネットワーク情報★ 書きこみにはかならずタイトルや書きこみ日時を示したデータが表示される。赤文字の部分がそれ。〈ニフティサーブ〉現在の書きこみ数/総書きこみ数　ID　ハンドル名　タイトル　会議室番号　書きこみ年月日　時刻〈リンクス〉写真で解説しよう。1行目左から、ID　書きこんだ年と月　2行目は、タイトル(これがインデックスになる)　書きこみ日時

THE LINKS めいおうせい通信

☆今月(7月〜8月)は、新しいメンバーが多くて、けっこう繁盛したのだ。かなりまえにここにきていたという(担当は初心者なので、昔のめいおうせい通信を知らない)ふうせんクンが復活したり、7月号の付録ディスクでMSX Viewのコーナーで採用されたBEST-MSXクン、そして、おはこん常連の奈良の三冠王(／)が、ついにLINKS正会員になって登場したのだ。写真の7(セブン)クンは、初メールにMファンの感想つきで送ってきてくれた。このボードにいすわるきっかけが、パソ天だといってくれて、担当はうれしさのあまり今回写真つきで載せてしまったりする。彼は今、りっぱなめいおうせい通信の常連になっているぞ。あっ、そうそう。常連といえば、CGコンテスト・紙芝居部門の雄(最近はちょっとごぶさたしている)まいきーが、よく書きこんでくれるようになった。彼は個人的にここの常連LARzと、CGやMIDIデータのやりとりをしているらしい、いいなー。そのほか、主婦ネットワーカーのMistさん(今月、CGぬりえ部門に採用されている／)や、日ノで万、EARTHクンなど、いつものメンバーも健在で、今日もにぎわっているのでした。編集部が忙しくて返事が書けないのが問題なんだよなー。

FROM ID 6867279 ◆'92年07月
I♥MSX・FAN ◆ 12日22時
はし゛めまして、これか゛はつメールて゛す。
M.FANにテ゛ィスクか゛ついてから、わたしのハ゜ソコンし゛んせいは、おおきくかわりました。
AVフォーラムのおもしろさ、CGコンテストのおと゛ろき、そしてわたしか゛「ここ」にいるきっかけになったハ゜ソてん。
これからもMSXのカノウセイとタノシサをMSXユーサ゛ーにつたえてくた゛さい!!

P.S Simple ASM かいました!コウサ゛をたのしみしています!! by 7(セフ゛ン)

➡AVフォーラムは、いつも人気のあるコーナーだよね

新アスキーネット タイマーボール好評発売中

Title：ソフトウェア自動販売機TAKERUのノート Bytes：712Date：7：56pm 7/09/92Author:msx05514(あゆむ)　ついにアスキャットのゲームソフト、タイマーボールがTAKERUで発売になりました。同人ソフト初(当社比)の快挙です。また、価格も500円(税込)とTAKERUソフトの中で最低価格／ちなみに「☆このソフトはサークルの作ったものですので、多少のバグはお見逃し下さい。」というおちゃめな文章はアスキャットが書いたものじゃないですので念のため。ブラザー工業なかなかおちゃめだぞ。というわけで作者も買ってしまうほどの低価格、タイマーボールをよろしく。

あゆむ

Bytes 157 Date： 7：09 am 7/10/92 Author: msx05294(HKN)　そういえば、TAKERUって印税出るんですか　意外と"買い取り制"だったりして^^;

HKN

Bytes：160 Date： 7：50 pm 7/10/92Author: msx05514(あゆむ)　詳しい契約内容については公開できないのですが、買取じゃないです。>HKN　ついでに書くと売価はこっちで決めています(これくらいは書いてもいいだろう)。　あゆむ

☆タイマーボールお試し版が付録ディスクに入ってるよ。気に入ったらいますぐタケルにGOだ／

➡制限時間内にハートのところまでボールを運ぶのだ

ナツメネット MAG&PICの最新版

03326 92-07-2322：28：14NAT 23181夏休み特別企画第一弾／

PICローダーV0.6です(^_^;：黒線が直ったらしいので、正式に出しちゃいます☆　まだ、バグが残っているとか、御意見とかございましたら、ボードorメールにて、よろしくぅ☆

〜 MERON 〜
：P：0：3ね☆

03327 92-07-2322：28：26NAT 23181夏休み特別企画第二弾／

MAGローダーV1.2です(^_^;：今度は、Gキーを押すと、画面モードを強制変更出来るようになりました☆　これで、どんなBSAVE・CGを読み込んでも、大丈夫だよぉ☆　バグとか、御意見とかございましたら、ボードorメールにて、よろしくぅ☆

〜 MERON 〜
：P：0：3ね☆

☆このほかにMAGセーバーVer. 0.4もアップされてました。

【草ネットタウンページ】

★電子図書館

アクセス電話番号：0484-61-4662
所在地：埼玉県朝霞市
シスオペ：野良猫

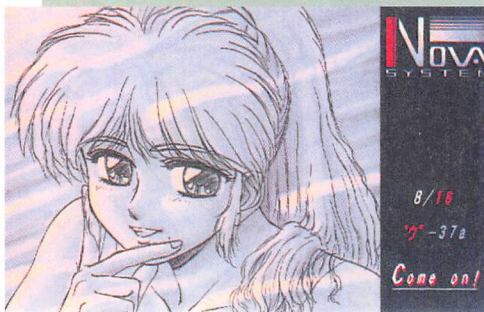
●通信制御手順
文字コード：シフトJIS
通信速度：300/1200bps
通信方式：全二重
データビット長：8ビット
パリティー：なし
ストップビット：1ビット
フロー制御：おこなう(XON)
シフト制御：おこなわない(SOFF)
MNP：非対応
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
ゲスト利用の制限：プログラム一部読みだせません
オンラインサインアップ：あり

●プロフィール
回線数：1
運営時間：21：00〜2：00
会員数：32人(92年8月現在)
開局日：1991年9月10日
入会方法：ゲストでアクセスしてオンラインサインアップしてください

●特徴
おもに本の話題中心のネット。スーパーファミコンの話題などが多いです。創作関係に力を入れていて、専用のボードを用意しています。かなり活発に書きこみがあり、ネットの目玉となっています。また、全国のMSXで運営されるネットワークのリストを作っています。一応、受付は7月でしめ切りましたが、今後も各ネットの問い合わせを受け付けていく予定です。リストは作成後フリーウェアとして配布する予定。

もでみちゃん はじめてのアクセス
まんが・しまづ☆どんき

パソ天CGギャラリー Pasoten Computer Graphic Gallery

このコーナーでは毎月、ネットにアップされているCGを紹介していこうと思っているのだ。いろんなネットで毎日山のようにCGデータがアップされているので、とても全部は紹介できないのだけど、なんとかその一部でもと思っているのだった。だから、このコーナーは担当者のしゅみマル出し&よく行くネットのデータが掲載されやすくなっていたりするので、「ぼくのCGも掲載してください」という人はパソ天あてにディスクごと送ってきてちょうだい。フリーウェアのぶんだけCGコンテストよりも掲載確率は高いかもね。賞金とか賞品はないけどさ。というわけで、今月(7月～8月)はコミケ宣伝CG特集だい。

NOVA-SYSTEM宣伝CG

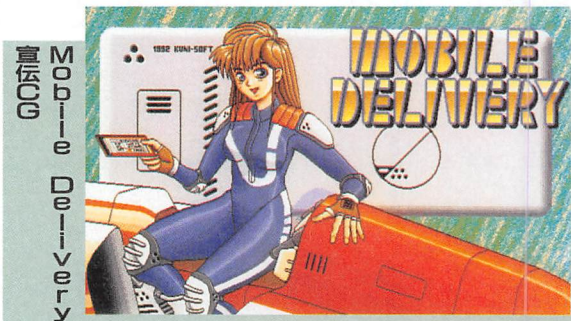
「NOVA-SYSTEM」というのはサークル名で創作本を売っているのだそうだ。(作画：竜堂)

たまのぼる個人CG集宣伝CG

個人CG集ということだけど、いったい何枚入っているのだろう。ドキュメントには気合いを入れて描きましたと書いてあるし……。(作画：たまのぼる)

Disk-Angel Vol.3宣伝CG

今度はディスクマガジンの宣伝。コミケの出店スペースを確保するのって大変なんだって(作画：M島)

Mobile Delivery宣伝CG

ポリゴンを使用した3Dアクションゲームの宣伝だったりする。タイトルに使われるそうだ。(作画：加野瀬未友)

電脳部隊SCHEMER宣伝CG

CGに出店スペースの番号が書いてある。(作画：かがりけい)

Crystal Ball宣伝CG

クリスタルボールというゲームの宣伝CG。(作画：ダダちゃん)

ETERNAL NIGHT宣伝CG

Mファンでおなじみのどんきぃ先生も出展(作画：どんきぃ)

アップロードする人この指止まれ

どのくらい需要があるのかわからないけど、自分で描いたCGを大勢の人に見てもらいたい、という人ってかなりいるんじゃない？ でも、CGコンテストは超激戦だし、モデム持ってないし……という人のためにこんなコーナーを作ってみたのだ。パソ通したことのないCG作家にかわって編集部がCGのアップロードを代行しちゃおう、というわけ。といっても、たくさん送られて来ると処理できないので、3作品のみの抽選とさせてもらうぞ。本当はMAGとかPICとかにコンバートしてあるとうれしいのだけど、そのへんも編集部で代行します。アップロードするネットはニフティサーブのギャラリーフォーラムのみ。ここにはビギナー向けのデータライブラリーがあるので、そこにアップするんだ。感想は誌面などで紹介していくので、お楽しみに！ 応募方法だけどCGの入ったディスクに80ページの応募用紙を付けて住所、氏名、電話番号など必要事項を書いて送ってほしい。作品のコメントなんかもあるといいな。

ハードウェアラボ Hardware Laboratory

大仰なコーナータイトルがついてますが、内容はわりと初歩的な話でやっていくつもり。ハードの話題というより、用語解説みたいなもんだと思ってもらったほうがいいかな。最終的にはカートリッジの1つも作れるようになってみたいとは、思っているんだけどねぇ。パソ通やっている人はけっこうパワーユーザーな人が多いからこの手の話題にはことかかないので、そのうちレポートすることができると思うぞ。

とりあえず、今月は時間もないことだし(お盆進行なのよ)6月号で実施したアンケート結果を反芻してみようと思う。6月号では10項目におよぶアンケートをネットワーカーにぶつけてみたのだけど、このなかの「MSXのどこを改善してほしいですか」という質問の答えをもう一度取り上げてみようと思うのだ。おもしろい意見もあったんだけど、スペースの関係でほとんど掲載できなかったのだ。だから今、一度……。

MSXはここを改良してほしい　6月号ネットワーカーアンケートより

☆アンケートの回答のなかでいちばん多かった答えは記録媒体、ついでグラフィック能力だった。

Turbo Rになって、動作速度は満足出来ましたが、やはりFDD等の記録媒体が2DDのまま言うのはさびしいです。特にMS-DOSマシンで主流の2HDがMSXでも扱えるようになって欲しいと思います。(小畑真二/ニフティサーブPED00056)

98なみ、または、VGAぐらいの、グラフィックが、欲しいです。(EYE-NETDQC001)

メインCPUは充分だが、VDP回りは高速化を望む。(岡田武/ニフティサーブMAH00443)

もともとパナソニックのA1FMから始めたのでRS-232C+モデム内蔵のMSXが欲しい(^^)。(#シロピョン#/ニフティサーブMAF00433)

ビデオ画像などの取り込み等AV機能の強化!!(今村行宏/ニフティサーブMAH02721)

ディスク・ドライブは2ドライブを標準にしてほしい。(#いたろう/ニフティサーブGGD00270)

本体に比べて周辺機器が高価すぎる。それと、標準で2ドライブにして欲しい。あ、1byte文字も辞書登録できるとウレシイ。(平仮名なべ/新アスキーネットmsx05457)

特にネットワークへのアクセスなどを考えるとハードディスクは必需品ですから、インターフェイスがアスキー製1種のみ、ハードディスクはPC-9801用の流用というのは少々寂しいですね。(TEMTZIN/新アスキーネットmsx06809)

私にとっては、MSXもスーパーコンピュータも大差ありません。思い付いたことを実験し、遊ぶための道具です。

もちろん、「遊ぶ。」と、いっても、会社の機械は、私物化するわけにはいきませんので、仕事がらみの内容の中に、自分が興味を持っている事柄を盛り込むわけですが……

もしも、コンピュータが使えないのなら、紙と鉛筆だけでだって、何とかするでしょう。もちろん、よい道具があるのなら、そちらを使います。思い付いたときにすぐ、利用出来るという点で、パソコンはとてもありがたいものです。

そういう意味で、私は、MSXの性能にそれほど不満を感じていません。計算速度やメモリ容量よりも、手元で使えることに価値を認めているからです。

逆にいえば、MSXより少々機能がある、他の32ビットパソコンに、意味があるほどの違いを感じません。(MSXと同じ値段なら、そちらを選びますが)

ただ、MSXの場合、コンパイラやOSが貧弱なので、思い付いたことを実験する時に、めんどうなプログラムテクニックを使わなければならず、わずらわしい思いをします。遅くてもいいから、せめて実数型までつかえるCコンパイラが欲しいところです。後略。(えふぴい/ニフティサーブGGA01671)

☆えふぴいさんの話はこのあと、大学や企業の研究所のコンピュータ事情へとつづき、ゲームに関しての市場分析も披露してくれた。

まんが・しまづ☆どんき

用語解説

2HD……(double side High Density)両面高密度のこと。フォーマット後の記憶容量は約1.25MB(メガバイト)となる。記憶容量が大きいうえ、読み取りや書きこみのスピードが2DDに比べ1.3倍程度はやい。

98、VGA……PC-9801の表示能力は4096色中16色で色数はMSXとあまり違わないが、解像度は640×400ドットとMSXよりも倍くらいこまかい。そのかわり専用モニターを必要とする。VGAのほうはIBMが採用している表示方式のこと。640×480ドット、720×400ドットの2モードがあり256色を表示する。

VDP……ビデオ・ディスプレイ・プロセッサ(Video Display Processor)の略で、モニターに表示するためのチップ。このチップの能力しだいで色数や解像度、スプライト数、スクロールなどの画像表示にかかわる機能が決まる。

RS-232C……本来はモデムとコンピュータをつなぐための規格。さまざまの形態の通信で使用できるため、いろいろな機器で採用されている。最近ではMIDI音源でもこの規格のインターフェイスを装備しているものもある。

1byte文字……BASICなどで使うキャラクタ文字のこと。漢字などは2バイトで1文字になる。通信でよく使う顔のキャラクタ「(^^)」を登録したいのだろう。

実数型までつかえるCコンパイラ……MSXで使えるC言語は『MSX-C』しかなく、これは整数しか使えず小数点以下の数値が扱えない。ただし、『MSX-Cライブラリ』を買い足せばできるようになる。また、CP/M版の『LSI C』を使用するという手もあるにはあるのだが……。

フリーウェア・ライブラリー Freeware Library

う～ん、ここだけは今までとあんまり変わってないな(笑)。とにかく、MSXのフリーウェアをやみくもに紹介していくコーナー。ぜひ、たくさんの人にフリーウェアを体験してもらいたいと、付録ディスクのほうも従来のコマンドラインによる解凍作業からCGコンテストみたいな、かんたん解凍作業に変身したのだ。今までおっくうに思っていた人も試すことができるわけだ。試してみたらぜひパソ天「フリーウェア感想文」あてにお手紙くださいね。

さて、今月のフリーウェアは右にあるようにゲームばっかり6作品も入れちゃったのだ。なかには「これがゲーム?」なんていうのもあるけど、発想のおもしろさにつられて収録してしまったのだ。賛否両論、いろいろあると思うけど、とにかく遊んでみてよ!

今月のフリーウェア一覧

●ゲーム　タイマーボール(お試し版)byあゆむ
HUSTLE by JR.Mazikun
ALL ZERO byヒットマン
八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戯(通称・オセロ)by紅茶
かいじゅうをたおそう　Ver.2.0 byさんだ
オセロゲーム　for MSXView by ITA

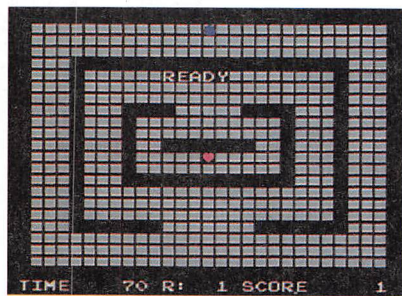
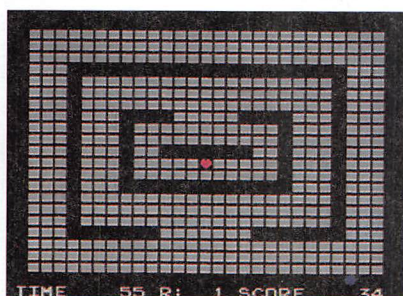
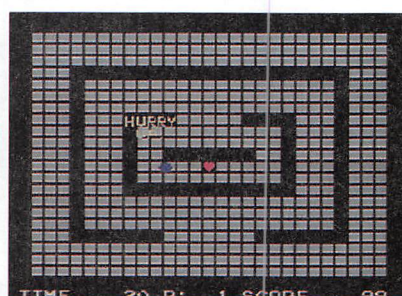
※タイマーボール(お試し版)、HUSTLE、かいじゅうをたおそうは新アスキーネットから、ALL　ZERO、オセロゲームはMARIO-NET(東京都町田市)から、八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戯(通称・オセロ)はKATU-NET(神奈川県横浜市)から、それぞれ転載しました。

タイマーボール(お試し版)

起動の仕方　A>BASIC　TIMERBAL. BAS↵

王国のお姫様、リイカ姫が、ある日突然、悪い魔法使いにさらわれてしまいました。姫がとらえられている魔法使いの城は秘密の森の奥深くにあります。プレイヤーはタイマーボールに乗りこみ、姫が落としていったハートの目印をつたいながら、魔法使いの城をめざして突き進みます。……これはタイマーボールのタケル版(500円、安い!)に付属の説明書に載っている物語なのだ。このお試し版をプレイしてみて気にいった人は、タケルに走ろう。

とはいっても、やってみなくちゃわからん、というわけで操作の説明をしよう。画面に出る青いボールをカーソルキーでコントロールして、ハートのところまで行けばラウンドクリアなのだ。どうだ、やさしいだろう?ところが、これ、なかなか奥が深いゲームで、ボールに慣性がつくので、急には止まれないし、一定方向にしか動けないブロックなどのしかけもあるし、タイムリミットもあるのだ。下の写真をよく見てもらえばわかると思うけど、とにかくカーソルキーをちょっとずつコントロールしていくのがコツだよ。もしボールがブロックから落ちてしまっても、タイムの範囲ならその落ちた場所からやり直せるからね。

なお、タケル版のほうは全50面とラウンドデザイン用のコンストラクション機能がある。こういう、フリーウェアという形である程度まで遊べて、気に入ったら製品を買えばいい……というのは、買う人には、とてもありがたい。

↑スタートすると黄色いボールがころころころがってくる。このように青い色に変わったら、プレイ開始!

↑おおおっと。はみ出してしまった。でも制限時間内なら、その場所にまた、ボールがころがってくるから大丈夫

↑もうちょっとでハートだ! 急げ! 残りタイムはもうわずか……ま、このへんまでくれば余裕だな

●フリーウェア感想文(8月情報号)

フリーウェアを使用してみた感想を発表していくコーナー。別にむずかしいことを書く必要はないので、もっとたくさん送ってきてほしいな。「おもしろかったです」とか「役立ちました。ありがとう」なんていうメッセージでもいい。作者にメールとして転送するからね。さて、8月号ではCG特集の第2弾として、X68000で主流のPICローダーを中心に紹介したのだ。それとBLSね。

●PICローダー

付録ディスクにMAGやPICローダーが入ってから友人からたくさんのCGデータをもらいました。なかには一部読みこめないものやドット比率の関係から欠けてしまったり、といった問題はあるけど異なる機種間でデータがそのまま利用できるという点はうれしい。

(愛知県/加藤慶尚・20歳)

☆PICローダーは8月現在Ver.0.6に進化しているのだ。

●PICセーバー

「PICS」と打ちこむと使い方を表示してくれるのですが、ファイル名を指定してもBEEP音が鳴り、使い方を表示するだけです。どうにかしてください!!　機種はHB-F1+HBD-F1です。

(宮城県/城内悟・17歳)

☆といっても編集部ではちゃんとセーブできるし……困ったなぁ。考えられるのはファイルの指定の仕方が間違っているということなんだが……。とにかく、解凍したディスクを送ってちょうだい。

●BLS

便利だ。知っている圧縮方式をすべて網羅し、しかも特別おそいこともない。PICローダーやMagicalより実用になると思った。できたら、PICのようないろんな機能を付けてほしい。

(静岡県/Canopus・20歳)

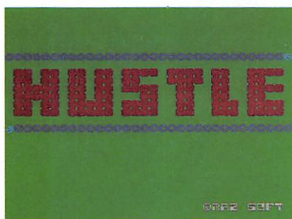
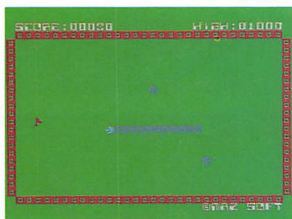
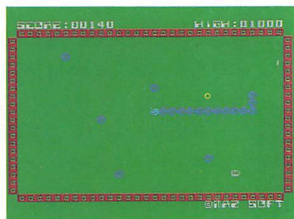
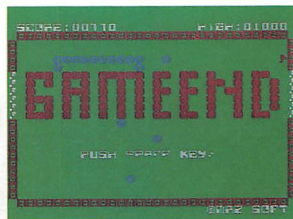
☆BLSも掲載時から進化してVer.1.84にバージョンアップしている。機能の点でもさらに使いやすく、多機能になっているぞ。MSXのCG環境もじょじょに整備されてきているなー。

フリーウェアとは?★　多くの人に使ってもらうことを目的に無料で提供されているソフトのことをフリーウェアと呼んでいる。最近は「パソ通=フリーウェア」という図式が定着して、フリーウェア目当てに通信をはじめる人も多い。そのせいか、使いっぱなしで感想を作者に返さない人が増えてきた。作者にとって使用者の感想は大きな活力なのだ、感想くらい書いてあげよう。

HUSTLE

起動の仕方 A>BASIC HUSTLE. BAS⏎

このゲームのおもしろいところは、ものを食べると節が1つ取れて脱皮し、さらに1節伸びて身体が長くなるところだ。ヘビになったキミは、カーソルキーでにょろにょろと動き回り、落ちている10円や旗を食べて、大きくなっていく。ただし、ヘビの頭が壁、自分の胴体、脱皮した皮にあたるとゲームオーバーになってしまうので、脱け殻でいっぱいになった画面を器用に動き回るのは、至難の業だぞ。

シンプルな作りになっているが操作性がよくて、おもわず笑いながらハマってしまう。

↑ゲームを起動したところ。タイトル名の由来はやってみりゃあ、わかる……と思う

↑早くも、2回脱皮したぞ。脱け殻にぶつかるとゲームオーバーだから気をつけろ

↑脱け殻は増えるわ、体は長くなっていくわで、障害が増えていくから忙しい

↑わざわいは忘れたころにやってくる。こんなカベぎわの旗なんか取れないよー

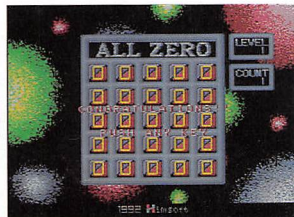
ALL ZERO

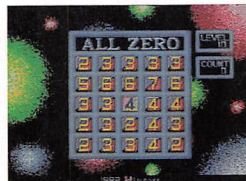
起動の仕方 A>BASIC ALLZERO. BAS⏎

パズル好きにはたまらない1作がこれ。マス目のなかのカーソル(反転している1コマ)の縦、横の列のぞれぞれの数が、スペースキー(Aボタン)を押すと−1、GRAPHキー(Bボタン)を押すと+1されるぞ。この法則を利用して、マス目の数字をぜんぶ0にするのだ。また、Gキーでギブアップ、Rキーでその面の最初の状態に戻る。画面右側にあるCOUNTは操作した回数だ。

起動したら、まずはレベル数を入力してはじめよう。はじめだから1でいいじゃない。このゲームはレベル数がそのまま、最短の手数となっている。キミは何手でクリアすることができるだろうか？

↑レベル1は1回の操作ですべてのパネルを0にする。どこを中心にするのかな？

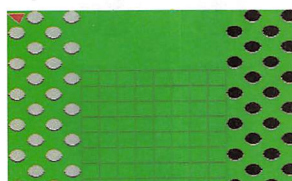
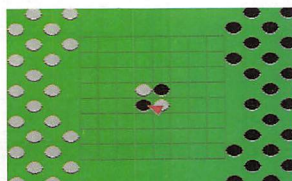
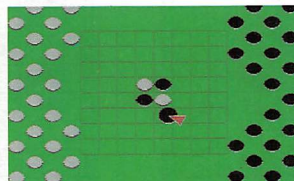
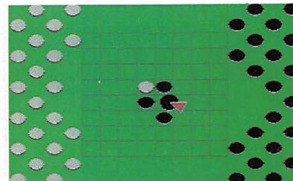
↑パネルが回転しているところ。これでどこにカーソルをもっていったかわかるよね

↑きゃっほー／ レベル1ができたくらいでよろこぶなんて甘い。3から本格的だ

←レベルできると、それぞれの選択画面になる

←レベル10を選んで思わず後悔した……わからない

八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戯

起動の仕方 A>BW⏎

もし、キミの家に友達がたまたま遊びにきていて、突然「オセロがやりたいなー」といったとする。ところがオセロが見つからない。そんなキミのために、とっておきのオセロを……というわけだか何だか知らないけど、たぶんそのためにこのオセロは作られたのであろう。

じつは、ゲームというよりも、盤と石を提供してくれるのがこれ。ジョイパッド、マウスにも対応なので、キミと友達はスペースキー(Aボタン、左ボタン)で石を取ったり下げたり、GRAPHキー(Bボタン、右ボタン)で裏返したりしてプレイするのだ。作者にいわせると、この動作こそがオセロの醍醐味(だいごみ)なのだそうだ。そんな気もする。

↑さあ、これでオセロの準備ができた。盤も石もあるぞ。ジャンケンをしようっと

↑まずは、この石の置き方。手近な石を取ったら、1つ1つ手で置くのだ

↑はじめはこれしかない。写真は黒い石を盤に置くところ。置くと石はだ円形になる

↑白い石は黒い石にはさまれた。さあ、ひっくり返して黒い石に……手動の喜び？

ドキュメントの読み方★ フリーウェアには本体とは別に「DOC」という拡張子のファイルが付属している。これはドキュメントと呼ばれ、使い方などが書かれているのだ。漢字BASICのある機種なら以下のようにTYPEコマンドを使えば表示することができる。①BASIC②CALL KANJI③CALL SYSTEM④MODE 80⑤TYPE ファイル名

かいじゅうをたおそう Ver. 2.0

起動の仕方 A>BASIC KAIJU2. BAS⏎

かわいいタイトルのこのゲームもパズルなのだ。スタート地点からカギを取り、ドアまで行くとステージクリアという、シンプルだけど奥が深いゲーム。

カーソルキーかジョイスティックを使ってパネルの上を移動するのだが、条件がいくつかある。続けて同じ数字の上に乗ってはいけない。画面右上の「STOCK数」は体力数で、移動したパネルの数字ぶん減っていくが0になってはいけない。などだが、もちろんパネルの外は移動できない。

一応ストーリーがあるので、ざっと紹介しよう。主人公であるパズル好きの女の子が、悪いことをしてはパズルの道を使って逃げていくかいじゅうをやっつけるために、親の反対を押し切って進んでいく……。なんとも勇敢な女の子だ。

それでは、1面を見本に解説していこう。このゲームは解法が何通りかあるので、左にあげた解法がベストとは限らない。もっといい解き方を見つける人もいるかもしれない。だけど……「解ければいいじゃん」なのだ。あとはタイムに気をつけて手をはやく動かすんだ!!

1ラウンドはこのとおり。通った数字の合計が、STOCK数以下じゃないとゲームオーバー

2ラウンドめは、まずカギまではこのように進む

あとひといきでドア。STOCK数もこれなら余裕だ

一度通ったところは進めないから、気をつけて小さい数を

ラウンドクリア。ポーズをかけて研究してから、はじめよう

オセロゲーム for MSXView

DAの組みこみ方

AドライブにMSXViewのシステムディスク、BドライブにOTHELLO. DAの入ったディスクがあるものとして説明します。

❶VSHELL上でBドライブを選択し、画面に「OTHELLO. DA」のファイルがあらわれるようにします。

❷OTHELLO. DAのアイコンを1度だけクリックして反転させる。

❸今度はAドライブを選択して、あなたがいつもデスクアクセサリを入れているディレクトリに変更します(標準のシステムでは「¥VIEW¥DA」です)。

❹「編集」メニューから「複製」を選択。あとは画面の指示に従って操作します。

❺道具を選んで「OTHELLO」が出てくればOKです。

こっちのオセロは正真正銘のもの(笑)。MSXViewなのでターボR専用なのだ。ちょっと仕事中の気分転換に使えるDAで、これはまさしく、WINDOWSと同じ環境ぢゃないかとウレシクなる。

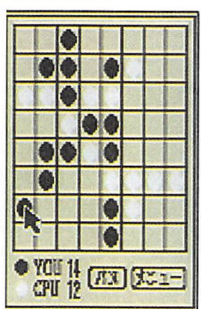
マウスとViewが用意できたら、Viewを起動して、矢印付きのアイコン「OTHELLO」を選ぶ。たったこれだけなのだ。あとは、ご存知オセロでコンピュータと勝負する。道具から呼び出す方法は「DAの組みこみ方」を参考にすること。

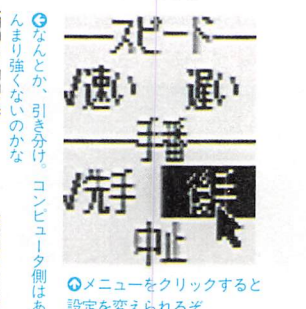
プレイヤーは「●」のコマ(先手)を使い、相手の「○」は後手のコンピュータ(逆も設定できる)。マウスの左ボタンで、どんどん相手のコマをはさんで取っていくのだ。すべてのマスが埋まったか、またはどちらかのコマがなくなった段階で勝負が決まるので、終了となる。リプレイを選ぶともう1度勝負できるし、右ボタンでいつでも終了できる。

じつはこの、いつでも瞬間的に終了できる、というのは、とても大切なのだ。たとえば、ちょっと気分転換に遊んでいたとしても、いつボス(上司)が来るとも限らない。来た! と思ったら、すぐに終了できないと困るのだ。その点このオセロは動きが軽いからだいじょうぶ。ああ、なんということを教えてしまうのだろう。

こういうViewで動くゲームはまだまだすくない。とっつきやすい操作性がよいのにね。だれかアドベンチャーゲーム作ってくれないかなぁ。

DAから「呼込」すると、こんなかわいいオセロが現れる

マウスでらくちん。石を置く場所がないときはパス

なかなか快適にゲームは進んでいくが、なんとなく負けそうな気配……

なんとか、引き分け。コンピュータ側はあんまり強くないのかな

メニューをクリックすると設定を変えられるぞ

ドキュメント郵送サービス★ 漢字ROMのないMSX2の人たちのためにドキュメントを実費で郵送している。今月号のドキュメントがほしい人は250円切手を貼った返信用の封筒(横120ミリ、縦235ミリより大きいもの)に住所、氏名を明記して次号の発売日(10月8日消印有効)までにパソ天「10月号ドキュメント希望」係まで送ってくれ、いっしょにパソ天の感想なんかも書いてくれるとうれしい。

FAN-NEWS

夢二浅草綺譚(あさくさきたん)

フェアリーテール
☎03-3205-3685
発売中

媒　体	2DD×3
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価　格	7,800円
外付けドライブ不可	

過去の、ある1点の記憶を失った人気画家「竹邑(たけむら)夢二」に起こる不思議な話。時代背景も豊かに実在の画家「竹久夢二」をモデルにした大正浪漫AVG。

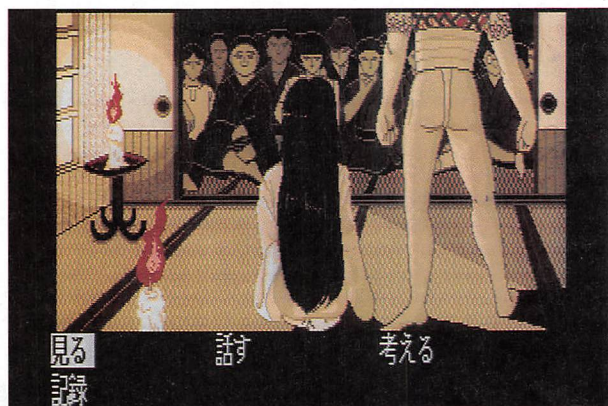
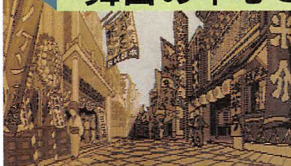
なぜ夢二は記憶の一部をなくしたのだろうか……

今度のフェアリーテールのゲームは、セピア色のグラフィックで統一された、レトロな香りがただようアドベンチャーだ。ゲームの進めかたは右の写真のとおり、コマンド選択方式。ゲームを解いていくというより、グラフィックやストーリーを楽しんでいくつくりになっている。

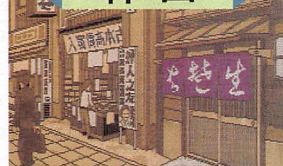
主人公の夢二は1年前に妻を亡くし、仕事である絵が思うように描けなくなっていた。そんなおり、そばやの娘・かやから自分の絵のニセモノが売られていることを聞く。気になった夢二は、それが売られていたという浅草へ出向き、そこで砂男という不思議な男に出会う。創作意欲を失った状態の夢二に「あんたの心の目を開かせてやる」と彼はいう。この出会いがきっかけとなり、夢二は記憶の一部を亡くしていたたことを知らされ、それを取り戻すことに……。

大正デモクラシーを背景に、自由主義の名だたる小説家や歌人などが、サブキャラとして登場。浅草を中心に、神田の古本屋街、銀座の映画館と移っていく画面は、ながめているだけでも、ちょっとした歴史ドラマだ。下で当時の世界をファッションをとおして紹介しよう。また、1度解き終わると音楽や占いなどのウレシイおまけもあるぞ。

最後にひとつ。やっぱり夢二って才能があるぶん、えっちだった……かも。

←通常のコマンド選択画面。夢二となって動きまわろう

舞台の中心となる町・浅草

↑浅草六区。おしゃれでにぎやかな町だ

↑浅草らしい奇術小屋。彼女は松旭斉天楽

神田

↑神田の古本屋街。ここは今も昔も同じ

銀座

↑銀座キネマ東京。やっぱり昔の映画館

大正時代のファッション

職業や思想によっても、大正時代のファッションは新旧いろいろ。モボ・モガはモダンボーイ・モダンガールのこと。

←神田の古本屋にいる、永井夏風

→帝国陸軍将校の結城倉太郎

→モボを称する遊び人中原宙也

モボ・モガ

→谷崎潤二郎。もちろん、モデルの名前は知っているよね

←左の手袋が印象的な謎の男、砂男

↓神田のそばやの看板娘、かや

↑華族の令嬢である姉小路冬華

↓なんと、女流歌人の与謝野昭子も登場

↓そばやのかやがモガに変身

↑吉原(遊郭)一のおいらん。さみだれ

→カフェの女給さんは着物にエプロン姿

←バー「ランボー」の奈津もモガ代表

今月は、同じ内容のお便りが何通か来ていたのでそれを紹介しよう。「某誌でハミングバードソフトのハイパー河内さんが『MSX版ロードスIIは、リクエストのハガキが全然こないから出さない。ハミングバードソフトは、誰からも求められていないソフトを作るほど、もうかっていないんだぞー』と書いていた。みんな、MSXのソフトを出してもらいたいならハミングバードに手紙を送ろう／」というものだ。ぱおぱおは、その某誌というのを見ていないので引用に誤りがあっても知らない。何通も同じような内容で来ていたので大筋はあっているはずだ。それに間違っていることはいっていない。これは、まさに正論なのである。

いろんな見方があるが、最近のパソコンソフトの動向はあまり楽観視できる状況ではない。基本的に、あまり面白いソフトがない、というのもあるのだろうが、全体の売れ行きは低調である。MSXはその中ではそう

今月の移植希望ゲーム ベスト20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	三國志III	光栄	P	136
2	2	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	日本ファルコム	P	79
3	3	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	67
4	7	ストリートファイターII	カプコン	GA	66
5	4	ぽっぷるメイル	日本ファルコム	P	43
6	5	ふしぎの海のナディア	ガイナックス	P	37
6	15	プリンセスメーカーII	ガイナックス	P	37
8	5	サイレントメビウス	ガイナックス	P	31
8	8	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	31
10	10	ドラゴンナイトIII	エルフ	P	24
11	12	A.III.A列車で行こう	アートディンク	P	18
12	14	ストリートファイターII'	カプコン	A	13
13	9	ランス3	アリスソフト	P	12
13	11	大戦略III'90	システムソフト	P	12
15	16	シュヴァルツシルトIII	工画堂スタジオ	P	11
16	12	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	10
17	19	シムアース	イマジニア	PG	8
17	21	ファイナルファンタジーII	スクウェア	G	8
17	23	銀河英雄伝説III	ボーステック	P	8
20	初	太閤立志伝	光栄	P	6

■1992年8月号アンケートハガキ1000通より集計
※表中のPは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードを示します
なお、赤丸の数字はMSXへの移植が決定したゲームです

キミは『ロードスII』を遊びたいか？

↑今月、話題にのぼった『ロードス島戦記II』。手紙書こう／　画面はPC-98版

↑1位は『三國志III』。『元朝秘史』が売れれば移植の可能性も。画面はPC-98版

悪いほうではなく、もっと売れない機種もある。こう書くと、いかにも「もうけがなければやらない」という考えを持っているように思われるかもしれないが、そうではない。いろんな出費を考えた上で、もうけなしでもいいと思っているソフトハウスも多いはずだ。ただ損だけはしたくない。というよりもできない。慈善事業じゃないんだから、このへんは納得いくでしょ。ぱおぱおはあんまり計算能力はないのでハッキリしたことはいえないが、このコーナーで移植希望の上位にいくようなソフトでないと、採算ラインを確保するのはむずかしいのだ。もちろん、そうでなくても、もうかるソフトは多いだろうが、それは常にリスクが伴う。そのリスクは他機種でも同じことがいえる。

例えばPC-98などでは、採算が取れた上で、さらに売れた場合の利益が期待できる。それがあるからこそリスクをおかしてでも出そうとするわけである。MSXの場合は、その期待は少なくなっている。だから絶対にというか、ほぼ採算が取れるというのなら出してもいいけど、ということになってくるわけだ。

たしかに『ソーサリアン』は売れた。これは企業にとってもユーザーにとってもいいことずくめだった。しかし、追加シナリオのほうは、はかばかしくない。移植のデキとしては悪くなかったと思うのだが、それが実情だ。もちろん、買わなかった人を責めているのではなく、実情はそうだった、ということだ。

ぱおぱおが考えるに、いまMSXを守っていくには、ユーザーがかなり積極的に意識を高めていくしかないと思う。まずコピーユーザーを壊滅させるとか、レンタル屋でMSXのソフト見かけたら警察に通報するとかね。これは違法行為なんだからね。どんどん通報しちゃおう。さらに、ソフトを買った人が一切ソフトを他人に貸さないとか。この他人にというのは友達もふくまれる。魅力的ではないソフトまで買えとはいっていない。限られたお小遣いの中から捻出するのだからね。でも、自分で楽しむソフトは買う、という実にシンプルな原則さえ守られれば、MSXはいまでも十分な力を持っていると確信している。

移植希望ゲーム累計ベスト10

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	1718
2	3	三国志III	光栄	P	1065
❸	2	シムシティー	イマジニア	PG	987
4	5	ロードス島戦記II	ハミングバードソフト	P	807
5	4	ドラゴンクエストIII	エニックス	G	777
6	6	ダイナソア	日本ファルコム	P	641
7	8	ストリートファイターII	カプコン	GA	620
8	7	大戦略III'90	システムソフト	P	577
❾	9	ブライ下巻完結編	リバーヒルソフト	P	500
10	10	ファイナルファンタジーIV	スクウェア	G	445

■1991年1月号より1992年8月号までの集計

ON SALE
オンセール

発売中のNewソフトを再チェック！

7月発売ソフトのチェックと、「TAKERUについて」がテーマのユーザーの主張。先月掲載した「TAKERU取り扱いソフト一覧」のフォローもあるぞ。

〈記号の意味〉無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC（FM音源）に、MIDI はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊（タケル）で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

協力／J&P渋谷店、J&P町田店

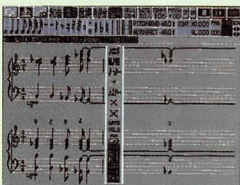
7月1日から7月31日までに発売されたソフトと本

7月3日●Simple ASM（D：タケルのみで販売）／コーラル、ブラザー工業／5,000円

7日 スーパーバトルスキンパニック（D：タケルでのみ販売）／7,200円♪

15日★μ・NOTE（D）／ビッツー／29,800円 MIDI

17日 デッド・オブ・ザ・ブレイン（D）／フェアリーテール／8,800円

31日●スーパープロコレ3（本＋D）／徳間書店／1,980円（税込）

「μ・NOTE」は、ターボR用の譜面入力シーケンスソフトだ

ホラーAVG「デッド・オブ・ザ・ブレイン」。脳ミソどろどろが気持ちんよか～

7月のソフトセールスTOP10

『キャンペーン版大戦略II』が、ドーンと急上昇でトップに。2位には『プリメ』もつけ、マイクロキャビンが上位を独占。ターボR専用の『らんま½』がランクインしたのもうれしい。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
→	1	1	キャーンペン版大戦略II	マイクロキャビン
↗	2	3	プリンセスメーカー	マイクロキャビン
↗	3	−	らんま½飛龍伝説	ボーステック
↗	4	5	ピーチアップ総集編II（笑）	もものきはうす
→	5	−	提督の決断	光栄
→	6	−	闘神都市	アリスソフト
→	7	7	信長の野望・武将風雲録	光栄
→	8	−	エル	エルフ
↘	9	4	ロイヤルブラッド	光栄
→	10	10	ジョーカーII	バーディーソフト

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわしますくJ＆P渋谷店調べ〉

「闘神都市」や「エル」など18禁ソフトの人気は、あいかわらず。どうしたもんかねぇ……

ユーザーの主張
今月のテーマ「ソフトベンダーTAKERUについて」

今月は「TAKERUについて」がテーマ。みんなのハガキとあわせ、ブラザーの荒川さんのコメントも楽しんでほしい。では、さっそくいってみようか／

●パッケージがああなのはいいとしても、ディスクラベルはキチンとしたものをつけてほしい。取りよせでもいいから実現してもらいたいな。〈千葉県／佐藤一俊クン〉

⇒前々から要望の多いディスクラベルですが、コストが高い（郵送費など）ことや、全部はなかなかそろわないなどの問題があって、すぐには……。ごめんネ。（荒）

●むかしほしかったゲームが格安で買える点がイイ。とくに『野球道』。いまなら、たったの 2,900円で手に入る。今度は『野球道II』のほうも半額以下にしてほしいな（荒川さんお願いします♡）。それと、TAKERU CLUBの入会方法も教えて／〈奈良県／奈良の三冠王クン〉

⇒もうすこし待てば、あるいは『野球道II』も……。あと、TAKERU CLUBの入会方法については、右側の欄外を見てね（荒）

ブラザーといえばこの人、ばってん荒川ねーさん。ほんと、いつもお世話になってます

●TAKERUに、いまもっとも期待していることは、4月号のFAN CLIPに書いてあった「自社内に開発チームをつくることを検討中」というやつだ。けっきょく、これはどうなったのだろう？〈富山県／国沢晃クン〉

⇒静かにゆっくりと進行中ですヨ。ま、見ててください。（荒）

●なぜ島根県にはTAKERUが置いてないのだろうか？　人口が少ないからだろうか？　なんとかしてもらいたい。〈島根県／連合艦隊司令長官クン〉

⇒知らないの!?　もう2台もあるんだよ。ダイイチ出雲店とダイイチ島根店です。よろしく。（荒）

※8月号ではペンネームをまちがえてゴメンナサイ。（ときちゃる）

●修学旅行で東京に行き、初めて触ったTAKERUで『ソーサリアン』と『MSXディスク通信創刊号』を買った。で、アンケートハガキの設置希望都市の欄に、ボクの住んでいる町の名前を書いてみたら、みごと3か月後にTAKERUが設置された。こうなったら、もうTAKERUをフル活用だ。これで何が発売されても怖いモノなし。『ブライ下巻完結編』も、すぐに買えてしまう。P.S.……TAKERUって多くの人が利用するから、ディスプレイがあぶらっこいんだよね。〈広島県／VGPクン〉

⇒うん、どんどん買ってね〃　あぶらギッシュなTAKERUのディスプレイは、けっこう、あちこちで話題です。とほほ……。（荒）

●荒川さんはボクの妹に似ているような気がする。〈宮城県／なよなよクン〉

⇒妹!?　私のトシ知ってる？　その妹さんは老け顔なの？　でも妹さん、美人だといいなぁ。（荒）

というわけで、なよなよクンの妹は美人だと思いながら、今月はおひらきに……。荒川さん、ホントご協力どーもでした。なお、TAKERUについてのお問い合わせは、ブラザー工業（☎052-824-2491）まで、よろしく。

さて、12月情報号（11月発売）のテーマは「告白／　私の初体験ゲーム」にする。MSX歴ウン十年（!?）のベテランから最近ユーザーになったばかりの初心者まで、いろんな人からのハガキを待っている。自分が初めてプレイしたゲーム名とソフトハウス名、そのときのエピソードなどを書いて9月末日（必着）までに送ってほしい。ハガキ採用者にはMファン特製ブランクディスクをプレゼントするぞ。では、今月はこのへんで。ではではなのだ。（ときちゃる）

「ユーザーの主張」へのお便りはこ・ち・ら／ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「10月号ユーザーの主張」係

■TAKERU CLUBの入会方法⇒TAKERUのメニュー画面にある「TAKERU CLUB入会or更新」を選び、年会費＋入会費の計1000円を投入すると入会申込書が出てくる。それをTAKERU事務局まで送ればいいのだ。また、ブラザーから通信販売でソフトを購入した場合にも申込書が同封されてくる。

※先月号の「TAKERU取り扱いソフト一覧」に掲載したもののなかに、現在販売を見合わせているソフトが何本かあります。くわしくはブラザー工業へお問い合わせください。

COMING SOON

新作ソフトを先取りチェック！

ついに明らかになったマイクロキャビンの新作。98版新作発表会に乱入し、イベントで営業の伊藤さんにまとわりつき、ようやく仕入れたネタである。今月はこのゲームと、TAKERUで復活する『サイコワールド』の情報をメインに、燃えてファイアーするのだ！

★マイクロキャビンの新作をスクープ!!

わくわくキャビンパニック(仮称)
~ The Tower of CABIN ~

■マイクロキャビン
■☎0593-51-6482
■12月発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	バラエティ
価格	価格未定
ターボRの高速モードに対応	

マイクロキャビン10周年記念のソフトですぅ

炎の営業マン伊藤さん

先月号の発売予定表に「タイトル未定(D)／マイクロキャビン／価格未定」というのがあったのをおぼえているかな？　このマイクロキャビンの新作の正体が、夏休みに東京で行われた「納涼MSXまつり」で明かされた。タイトルは『わくわくキャビンパニック(仮称)』。なんか「わくわく動物ランド」みたいで、楽しそうではないか。営業の伊藤さんによると、去年10周年をむかえたマイクロキャビンが、その感謝の意味をこめてつくるバラエティソフトということ。だからゲーム内容のほうも、ファンサービスに徹したものになるそうである。

ゲームの舞台となるのは、なんとマイクロキャビンそのもの。プレイヤーは、いちファンとなり、マイクロキャビンの社内を「あっちブラブラこっちブラブラ」のやりたい放題。建物のなかで出会うスタッフの人たちとおしゃべりができたり、お楽しみゲームやクイズがあったりと、イベントが盛りだくさんだ。

基本的なシステムは『サークII』のVRシステムVer.2.0を使うとのこと。さながら『サーク・ガゼルの塔』のマイクロキャビン社内探検バージョンといった感じだろうか(わくわく)。くわしい内容を知りたいがために、伊藤さんのいるホテルに押しかけたり、しつこく電話でせまったり、ささやをエサに使ったり(これは失敗)と、体をはってがんばった甲斐あり、ようやく資料をもらうことに成功した。次ページに、イベントの数々と開発中画面(PC-98版だが)をドーンと紹介しているので、じっくりと見てほしい。

マイクロキャビン

7月30日、新作を追っかけて京王プラザホテルへ！

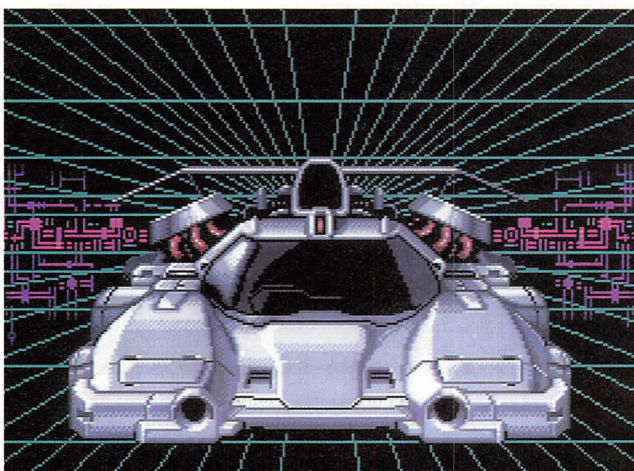
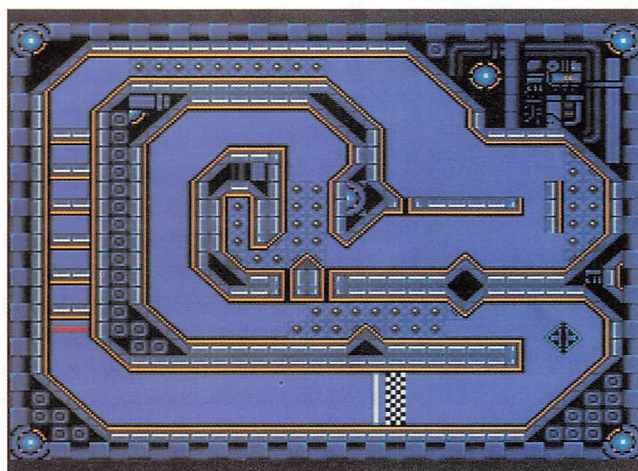
⇧伊藤さんを追う取材班はホテルへ乱入。ここで第一報をキャッチした

画面を初公開!!　ゲームの舞台はマイクロキャビンなのだぁ

マイクロキャビンの社内では、いったいどんなことが起こるのか。収録予定のイベント(ゲーム)をチラッと紹介しちゃおう。

まず「おしゃべりフレイちゃん」。これは、俗にいう人工無能ものってやつで、かわゆ〜いフレイにあれこれ言葉を教えてあげつつ会話を楽しんじゃおうというゲーム。「燃えろ！　ブッちぎりカーレース」は、2Dタイプのレースゲームで、対戦プレイも可能とか。オリジナルのミニAVG「サーク番外編・くるせいだあ」では、一連のサークシリーズとは違うストーリーを楽しむことができるそうだ。ほかにも、フレイとピクシーがいま流行の格闘ゲームでラトクを奪い合う「ラトクはわたしのモノよっ！」や、アクションゲームの「真GoGoピクシー」、「ミュージックアルバム」、「カルトクイズ」などなど、たくさん予定されている。これ以外にもおもしろいイベントを、まだまだ企画中だとか。

なお、新作班ではマイクロキャビンに取材に行く予定なので、くわしいことは次号で報告できると思う。お土産話をいっぱい持ってくるから楽しみにしてて。

校了日にとどいたゲームのタイトルグラフィック。これを見ただけでもワクワクしてくる

「燃えろ！　ブッちぎりカーレース」のタイトル。なかなかリアルでしぶいじゃーん

「〜カーレース」からコースのグラフィック。ここで掲載の3点はすべて開発途中のもの

MSXの新作じゃないけど……

98版『エルムナイト』を発表 移植してくんないかなァ…

98版で11月下旬に発売される、ハイビジュアルSF3Dバトルゲーム『エルムナイト』。いわゆるメカ戦闘シミュレーションだが、ビジュアルシーンのアニメや臨場感あふれる戦闘シーン、効果音がウリのゲームって感じ。ちなみにMSXへの移植は予定なし。マイクロキャビンさん移植しない？

『エルムナイト』のゲームから。実際にロボットのコックピットから見てる感覚になっている。画面は98版

制作発表会には、伊藤さん、樋口さん、柳島さん、永井さん(左より)の4名が出席した

ヘルツのデビュー作、TAKERUで復活!!

サイコワールド

■ヘルツ
■☎052-824-2493(TAKERU事務局)
■9月下旬発売予定

媒体	2DD ×1 ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM/ディスク
価格	2,900円

※価格は変更される場合があります。

↑ハシゴをのぼってみたら、こんな高いところへ……

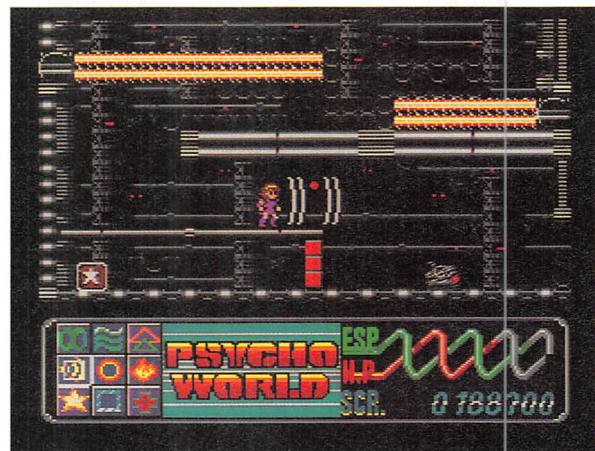
1988年12月に発売された、ヘルツのデビュー作が復活する。

この『サイコワールド』は、9つの超能力を持つ女の子がモンスターにさらわれた少女を助けに行くという設定で、縦横のスムーズスクロールがウリのアクションゲームだ。この再販の話を、MSX歴9年の編集部・あじすあべば福田にしたところ、ニコニコしながらつぎのように話しはじめた。

「このゲーム、MSX2で1ドット単位のなめらか横スクロールするんですよ。アクションゲームとしても、よくできてるし、全8ステージのビジュアルシーンつき。そう、SRAMにも対応してるんです。むかし 6,800円だったのが半額以下で買えるなんてしあわせだよなァ」

たしかに多少ふるくさい感はあるが、ゲーム自体はいまでもじゅうぶん楽しめるし2,900円ならお買い得。アクションゲーム好きに、ぜひオススメしたい。

←岩あり、川あり、木の切り株あり。ステージ1は、アスレチック風の面だ。敵をやっつけながら進んでいくのだ

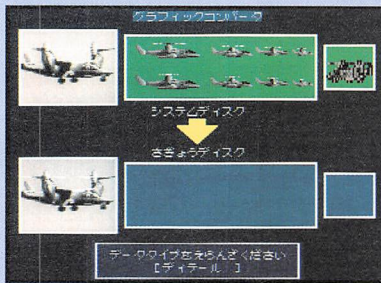
見る価値ありのスムーズスクロール

←草原や洞くつ、それに氷の世界や、この写真のようなレーザーがとびかう面までいろいろある。ちなみに、これは最終面だ

❖そのほかの新作情報なーのだ

巻頭記事を読んだ人なら、もうわかっていることと思うけど、『ブライ下巻完結編』の発売日が1か月スライドして10月下旬になってしまった。発売を心待ちにしているファンには、なんともくやしいかぎりだが、特製トランプのほかに特製のしおりも付くことが決定。期待感は高まるいっぽうだ。

さて、そのほかの新作に目を向けてみると、まず『キャンペーン版大戦略II・かすたまキット〔仮称〕』が楽しみだ。これは、いま編集部に続々と送りつけられているコンテスト作品のなかから、優秀なものをピックアップし、その作品+ユニットエディタをセットにして発売しちゃおうというシロモノ。自分の応募した作品が商品となって店頭にならんじゃうんだから、こんなに気持ちのいい話はない。発売は年末までにはとのことで、価格も低めに設定されそうだ。

また、バーディーソフトから『マイ・アイズ!』なるゲームが9月下旬に登場する。海洋生物について研究している主人公の涼子と、人間と会話のできるシャチがおりなす、海を舞台にしたAVGだ。バーディーの美少女が好きな人は要チェックだぞ。

ここで、残念な情報をひとつ。グローディアの『ヴェインドリーム』が、都合により発売延期になってしまった。発売を楽しみにしていたみなさん、あまりガックリしないでね。まあ、そんなわけでまた来月。ではでは!!

↑9月号付録ディスクに収録されたユニットエディタ

↑これは、『マイ・アイズ!』。画面は98版

↑延期になってしまった『ヴェインドリーム』。画面は98版

ソフト・ハード・本に関する発売スケジュール

新作発売予定表

MSX

記号の意味⇨無印はMSX2/2+、●はMSX、MSX2/2+、★はMSXターボR専用、◉はMSX2/2+用だがターボRの高速モードに対応。また、♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に、MIDI はMIDIにそれぞれ対応しています。なお、ソフトベンダー武尊(タケル)で発売のソフトは、すべて税込の価格です。

この情報は8月17日現在のものです!

■ソフトと本

※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
9月	4日	◉龍の花園(D)/ファミリーソフト/7,800円♪
	下旬	マイ・アイズ!(D)/バーディーソフト/7,800円
	?	μ・NOTE Jr.(D)/ビッツー/19,800円 MIDI
	?	サウルスランチMIDI#3(D)/ビッツー/3,400円 MIDI
10月	8日	◉MSX・FAN11月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	8日	◉ほほ梅麿のCG描き方入門(本+D)/徳間書店/価格未定
	下旬	ブライ下巻完結編(D:パッケージ版)/ブラザー工業/8,800円♪
	下旬	★MIDIカラプレイヤー(D)/ビッツー/9,800円
	?	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/12,800円♪

【発売延期ソフト】ヴェインドリーム(グローディア)、3Dプール(マイクロプローズジャパン)

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
11月	9日	◉MSX・FAN12月情報号(本+D)/徳間書店/980円(税込)♪
	下旬	ブライ下巻完結編(D:タケル版)/ブラザー工業/6,800円♪
	20日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R)/光栄/価格未定♪
	20日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(R:サウンドウェアつき)/光栄/価格未定♪
	27日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D)/光栄/9,800円♪
	27日	◉蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史(D:サウンドウェアつき)/光栄/12,200円♪
12月以降と発売日未定		火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
		◉シムシティー(D)/イマジニア/価格未定
		◉麻雀悟空・天竺への道(R)/シャノアール/9,800円♪
		倉庫番リベンジ・ユーザーの逆襲編(D)/発売元未定/価格未定
		●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
		◉MSXトレイン(D)/ファミリーソフト/価格未定♪
		◉わくわくキャビンパニック(D)/マイクロキャビン/価格未定♪
		◉キャンペーン版大戦略II・かすたまキット(D)/マイクロキャビン/価格未定
		プロの碁パート5(D)/マイティマイコンシステム/9,800円

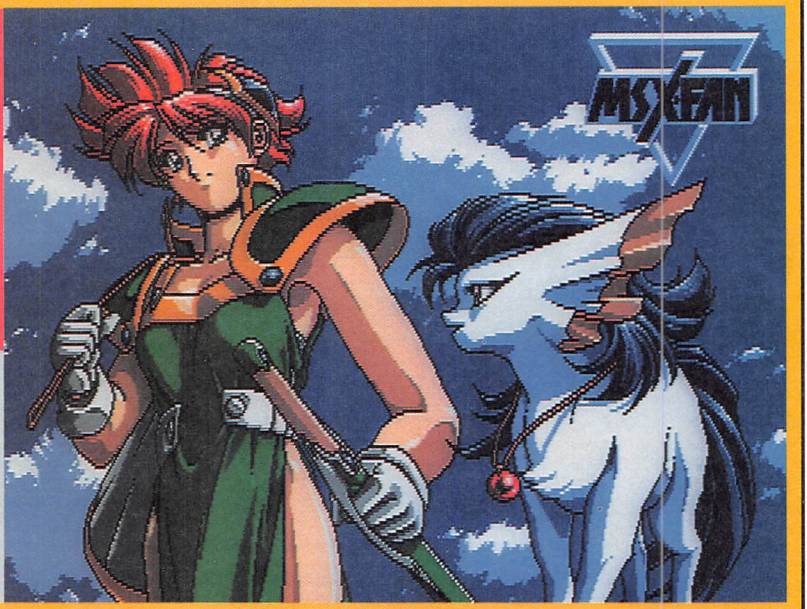
★『アメリカン・サクセス』はおもしろい！　表情の多いのがGOOD！（大阪府／平田詩保美・17歳）★『エメ・ドラ』のサブシナリオ直前データとビジュアルシーン直前データをやってみました。なんだかとくした気分です。1度やったのに！（三重県／櫛田充孝・17歳）★付録ディスクの内容がスゴイ。とくに『タコ＆イカ』は徹夜するほどハマった。ディスクの制作は容量のことなどで大変でしょうが、これからもがんばってください。（千葉県／八木隆史・21歳）★『プリメ』で思いっきりうまく育てた。でも、悪いエンディングもみたい。そこでお願い！　付録ディスクに8つでいいからエンディングを圧縮して入れてくれない？（北海道／小林健太郎・13歳）

スーパー付録ディスクの使い方

●今月のバックストーリー

「さようなら……、ロッシュ」そう彼の墓に告げると涙をぬぐった。ロッシュのおかげで両親の手掛かりをつかむことができたシニリアは、悲しみを乗り越えて次の目的地へ旅立つことにした。しかし、彼女の胸の内には、どこか晴れないものがあった。そんなときいつも励ましてくれるのはルーシャオだった。くよくよしていても始まらない。手掛かりを頼りに先を急ぐことにするのだが、行く手に待ち受けているのは邪悪な組織。シニリアの力ではどうすることもできないのはわかっているが……。

祝！付録ディスク一周年

スーパー付録ディスク　OCT. 1992 DISK＃13			
媒　体	2DD ♪	セーブ機能	セーブしちゃいけません
対応機種	MSX2/2+ MSX turbo R	実質収録バイト数	1,232,896バイト
VRAM	128K	ターボRの高速モードに対応	

付録ディスクで遊ぶまえに

早いもので付録ディスクが登場してから、もう1年がたちました。最初は定価の大幅な上昇に懸念を抱いていた人も、最近では値段以上の密度の濃さに満足していただけているようで、とてもうれしいかぎりです。

いろいろな苦労の結果、現在も980円という定価を維持しています。単純に雑誌という観点から見ればディスクの付録があるとはいえとても高価ですよね。しかし、そのディスクの中身はまさにお正月の福袋を毎月出しているようなものだとは思いませんか？　これからもこのクオリティーを保っていきたいと思っています。この場を借りて付録ディスク制作に御協力くださいました方々、各ソフトハウスに厚く御礼申し上げます。

さて、一周年記念としてあの『ハイドライド』を収録しました。アクションRPGの元祖を心ゆくまで楽しんでください。

先月号の『キャンペーン版大戦略II』ユニットエディタを改良してグラフサウルスが使えるようになったものを収録。また、松下電器の増設ディスクドライブに付属のデモも収録。

そして、特別企画として付録ディスクのなかに隠されているパスワード探しを行っています。ふるってご応募ください。詳しくは120ページを見てください。

付録ディスク1年間の歩み　トビラCG集！

'91年10月情報号
←記念すべきタイトルのCG第1弾です

'91年11月情報号
←そういえば、まだこのころは名前がなかった

'91年12月情報号
←やっと決まった名前。両親を捜して旅をする

'92年1月情報号
←森で野獣に襲われ大ケガをしてしまう

'92年2月情報号
←ルーシャオのケガは思ったよりひどかった

'92年3月情報号
←ある日の朝、森で運命的な出会いをする

'92年4月情報号
←出会った戦士に、どこかなつかしさを覚えた

'92年5月情報号
←彼とはおさななじみだったことを思い出す

'92年6月情報号
←平穏な日々は束の間。彼はまた戦場へ……

'92年7月情報号
←彼のことが気になり、戦場へ向かってしまう

'92年8月情報号
←イヤな予感は的中した。彼はもうすでに……

'92年9月情報号
←彼は両親の手掛かりを残してくれたのだった

■付録ディスク制作スタッフ　SYSTEM PROGRAMMER＝上岡啓示(UKP) TITLE CG DESIGNER＝木村明広（ライトスタッフ）／MAIN MENU CG DESIGNER＝Orc／TITLE BGM COMPOSER＝なると／DISK MAKER＝化成バーベイタム(株)／SPECIAL THANKS TO T&E SOFT＋ブラザー工業＋ポニーテールソフト＋コナミ＋ビッツー＋リバーヒルソフト＋マイクロキャビン＋松下電器産業

孔子によれば、朝、道を教えてもらったのに、その日の夕方にはもう忘れて、道に迷って死んでしまうなんて、かなりおかしい。ちょっと違う気もするが、どうせたいして変わんないって。

■ファンダムGAMES

今月収録している10本の作品は、第6回プログラムコンテスト第1次候補作品。このうち、綴じこみアンケートハガキによる人気調査で、3本が前期ノミネート作品となります。来月収録される作品も、同様。

やはり、プロコンのせいか、今月は傑作ぞろい。リアルなスポーツゲーム、RPGふうパズルゲーム、波の理論を実感する科学装置、惑星間戦争ふうゴルフゲーム、変な純粋パズルゲーム、妙なアクションパズルゲーム、オーソドックスなパズルゲーム、脳力開発ゲーム、なんだかピョンピョンゲーム、すごろくふうのRPGゲーム……と、さて、どれがどの作品でしょう。

なお、『ARMED PLANETS』のみターボR専用です。MSX2/2+の人は残念ですが遊べません。

それはともかく、アンケートハガキではどの作品を支持するのか、ぜひ決めておいてくださいね。よろしく。☞35ページ

■ファンダム・サンプル

今月は珍しくたくさんファイルが集まりました。

BASICピクニック

DOSの謎の周辺を歩くBASICピクニックからは、

DEMO. BAT
EX. BAT

という、バッチファイルのサンプルが入っています。前者は、てきとうなデモ、後者は、DOS(1)上でBASICを利用して漢字モード、ANKモードを切り換えるバッチファイルです。EX. BAT用のBASICファイルが、

KANJI. BAS
KANA. BAS

の2つです。☞30ページ

新・マシン語の気持ち

Simple ASMによるサンプルソースプログラム。8、9月号に収録した体験版Simple ASMの2ファイル「SIMPLEAS. M」と「SIMPLE. MCH」、または、タケルで販売されている『Simple ASM』(税込5000円)に対応。

収録ファイルは、

LIST1-1. SIM
LIST1-2. SIM
LIST1-3. SIM

の3本。☞48ページ

ポストリュード

『波動実験装置』の解説に付属しているカコミ「ポストリュード」のサンプルプログラム

VIEW. ASC

を収録。記事に従って、MERGEしてください。☞51ページ

『CGコンテスト』『パソ通天国』『MIDI三度笠』は解凍作業が必要です。

今月も解凍作業が必要なものがありますので、2DDフォーマットされたディスクを用意して、メッセージに従ってディスクを入れかえていけば、ファイルの複写から解凍までを自動的に進めてくれます。

また、MIDI以外は解凍作業をファイルの複写までで中断して、あとで解凍だけをすることもできます。**「つぎにファイルのかいとうにうつります」**というメッセージが表示されたらファイルの複写が終わったということなので、ここで中断できます。解凍を再開するときは、複写が終わったディスクを**Aドライブに入れてリセット**をするか、電源を新たに入れ直してください。すると、画面に**A>**と表示されます。CGコンテストでは**RUN-CG**、パソ天では**RUN-PSTN**と入力してリターンキーを押します。途中で**Extract ?(Y/N)**と聞いてくるのでYキーを押すと、解凍が再開されます。

MIDI三度笠はすべて同時にやってしまいます。

CGコンテストの
実行用のディスクを作成します
DSKFが336以上のディスクが必要です

まず、あなたの用意したディスクをチェックします

用意したディスクをドライブAにセットして
スペースキーを押してください
大メニューにもどりたい場合は、
ESCキーでもどれます
※これ以降は直接もどることができません

現在している、またはこれからすることになる作業がここに表示される。作業に入るときはかならず確認すること。

このディスクは使えません

上の写真にもあるように、ここには作業ミスのときのメッセージが表示される。

ディスクを入れかえるなどの、作業を進めるためにすることが表示される。ここのメッセージに従って作業を進めよう。

↑どうですか、使いやすくなったでしょ？ これで失敗することが少なくなるかな

解凍作業に入るまえの準備とディスクの残り容量(DSKF)について

解凍作業には2DDフォーマットディスクが必要(複写先ディスク)です。作成には新しいディスク(不用ディスクでも可)を使用。決して付録ディスクを使用しないこと。①BASIC画面でcall formatと入力しリターンキーを押す。②Aのキーを押す。③2のキーを押す(4の場合あり)。④最後はどのキーでもいいから押す。⑤ディスクドライブが動き出す。⑥画面にOkと表示されれば2DDフォーマットディスクのできあがり。

ある2DDディスクの残り容量を調べるのはじつにかんたんです。

BASICモードで、調べたいディスクをAドライブに入れ、

PRINT DSKF(Ø)

と入力して、リターンキーを押せばいいのです。すると、

713

などと数字を表示します。この数字は、残り容量を「Kバイト」単位で表しているのです。この例の「713」の場合は、713Kバイト(730112バイト)の残り容量があることを表しています。ちなみに、713Kバイトとは2DDのフォーマット直後の残り容量です。

さて、今月から、複写・解凍プログラムのメッセージに「DSKFが×××以上の〜」という部分が出てきます。このDSKFとは、もちろん、いま紹介した、ディスクの残り容量を調べるDSKF関数で調べた値のことです。

複写・解凍の必要なコーナーを選択するまえに、この方法で、ユーザーディスクの残り容量(DSKFの値)をはかっておくようにしましょう。ちなみにDSKFとはDiSK Freeの略です。覚えやすいですね。

また、DSKFは指定された容量さえあれば、それ以外の部分には何が入っていてもかまいません。ただし、ギリギリの容量しかない場合、解凍時間は長くなります。

このマークのあるコーナーは指定されたDSKF以上のディスクを用意してください。

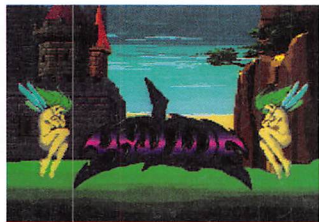
付録ディスク いいたい放題

★付録ディスクのAVフォーラムについて。順番に出てくるのではなく、好きなところを見られるように/メッセージがカタカナで読みづらい。ひらがなにするか何も表示しないに/無限ループの作品については一定時間で終わらせるのではなく、ファンクションキーなどが押されるまでつづけてほしい。(新潟県/石神淳・15歳)★『アメリカン・サクセス』ができたのはうれしい。近頃中古ショップで見つけ、買おうかどうか迷っていたので、これはとてもうれしい(神奈川県/中村浩樹・18歳)★『アメリカン・サクセス』はとってもよかったです。(福島県/木村智・17歳)

付録ディスク一周年記念ということもあり、ビッグタイトルの『ハイドライド』を収録しました。フィールド型RPGの元祖ということで、今までRPGをPLAYしたことのない人も、ぜひ遊んでみてください。攻略のヒントは画面のなかに隠されています。がんばって、バラリスを倒してくださいね。

A・RPGの元祖『ハイドライド』

※今回収録したものは編集部で改造してあります。詳しくはこのページの欄外を見てください。

このゲームは、主人公ジム君をあやつって、悪の大王バラリスを倒し、お姫様を助け出すというRPGゲームです。

⬆当時はこれを見て欲しくなったもんニョロ

と、その前に注意が1つあります。まず、セーブ・ロード用として2DDフォーマット済みの新しいディスクを1枚用意してください。付録ディスクは、書き込めない状態になっているので、データのセーブができません。ゲームが始まったら、新しいディスクに入れかえてからゲームを楽しんでくださいね。

『ハイドライド』MSX版の移植プログラマ・加藤英治氏

昭和60年(1985年)7月頃にプログラムを開発していたわけですから、すでに7年以上もたってしまい、自分もほとんど記憶に残ってないのですが、今でもみなさんに遊んでいただいていると思うと、たいへん嬉しいです。これからも、みなさんに末永く楽しんでもらえるゲーム作りをしていきたいと思っていますので、どうか応援してくださいネ。

ハイドライドの伝説……

この伝説は、今私たちが住んでいる世界とはまったく別の空間での物語です。ここは、妖精の住む国、フェアリーランド。そこは、王様の住んでいる宮殿を中心に広がっている、緑の美しい平和な王国でした。この宮殿には3種類のふしぎな宝石がまつられらており、その宝石によって王国の平和はたもたれていたのです。人間と妖精たちはこの世界でお互いに共存し、助けあいながら仲よく暮らしていました。ところがある日、悪心をおこした人間によって宝石のひとつが盗まれてしまったのです。数が足りなくなってしまった宝石はその輝きが鈍くなってしまい、ついに宝石によって封印されていた、神話伝説最強といわれるバラリスが目覚めてしまったのです。バラリスの魔力によって残りの宝石もいずこかへと飛ばされてしまい、平和であったフェアリーランドも崩壊してしまいました。王国のプリンセス、アンもバラリスの魔力によって妖精にされて、いなくなってしまいました。王国を崩壊させたバラリスは、国のあちこちに怪物を放ち、人々の心を恐怖と絶望が支配したのです。そこへ1人の勇敢な若者が王国の復興を願って立ち上がりました。彼の名はジム。ジムは人々の希望を一身に背負い、たったひとりで怪物に挑戦していったのです。☞攻略は18ページから

基本操作マニュアルです

キー操作一覧表

※キーボード、ジョイスティックに対応。ただし、セーブやロードなど細かい操作はキーボードのみです。

キー	操作
スペースキー(Aボタン)	攻撃/防御の切り換え、および地下迷宮への出入り。押しているとき⇨攻撃、はなしているとき⇨防御。
カーソルキー(十字キー)	上下左右各方向に移動します。
Wキー	データのメモリセーブ。Yでセーブ、Nでキャンセル。(注意/このメモリセーブは電源を切ると消えてしまいます)
Rキー	データのメモリからのロード。Yでロード。Nでキャンセル。
Sキー	データのディスクセーブ。全部で10か所できます。0～9の番号を聞いてくるので、番号を入力してください。(注意/同じ番号にセーブすると前のデータは消えます)
Lキー	ディスクにセーブしたデータのロード。0～9のセーブ箇所から、どのデータをロードするか、必要なデータの番号を入力してください。
STOPキー	一時停止。もう1度STOPキーを押すとゲーム再開。
ESCキー	ギブアップ。

ゲーム画面の説明

パラメータの説明

LIFE 生命力及びダメージを表します。通常生命力は、緑色の棒グラフで表示されます。この生命力が0になったとき、死んでしまいます。回復はじっとしているだけで回復します。

STR 腕力を表します。水色の棒グラフで表示されています。この力が強いほど、敵に対する攻撃力が大きくなります。攻撃力は、レベルアップやアイテムで、大きくなります。

EXP 経験値を表します。黄色の棒グラフで表示されています。怪物を倒したときに、自分の強さによって経験値が増します。経験値が100%以上になると、LIFE、STRメーターが共に10ずつ増して強くなります。

アイテムの説明

- 勇気のあるものが持つ剣。攻撃力が2倍になるといわれています。
- 正しき心を持つものが使用すると防御力が増加する盾です。
- どんな暗闇にいても、このランプの炎は消えることはありません。
- 以前は教会にあった十字架。何者かが恐れて隠してしまいました。
- 怪物に殺されてしまったとき、1回だけ生き返られます。
- この壷を手にすると、いままで見えなかった物が見えるように……。
- 鍵とくれば、もう何に使うのか、説明しなくてもわかりますよね。
- 宝石は全部で3種類あります。ゲーム上で重要な役割をはたします。
- フェアリーは全部で3人。それぞれ別の場所にいます。

※付録ディスクに収録している「ハイドライド」は、1DDのディスクに収められたMSX2用のものをもとにしています。オリジナル版はVRAM64K (SCREEN5)とVRAM128K (SCREEN8)の両方に対応していますが、付録ディスク収録版では、VRAM128Kのみに対応しています。さらに、グラフィックファイルを付録ディスク専用の形で圧縮しています。なお、プログラムの一部に手を加えてターボRは標準モードに切り換わるようにしています。

★ぼくのMSXは2なので漢字がでません。でも3月から買い始めたこのMファンで漢字が出たときとてもうれしかったです。(広島県/平山良樹・12歳)★スーパー付録ディスクのグラフィックツールとてもよいです!(愛知県/酒井康光・36歳)★編集部のみなさん、これからもがんばってください! 最近の付録ディスクはPOWER UPしている感じ。1か月ごとに進歩している、と思う。1つ思うことは、ビーコロンのときに何か音楽があったほうがよい、と思うことと、FM音楽館に行ってから大メニューへ戻れるようになってほしい。(宮城県/遠藤雄樹・16歳)

★8月情報号の『アメリカン・サクセス』はおもしろかった。これからも付録ディスクにこういうゲームを入れてほしい。これからもがんばってください。（島根県／富田裕輔・15歳）★8月情報号の『アメリカン・サクセス』はおもしろかったです。エディットモードが気に入りました。こういったボードゲームもコンストラクトするツールなんか作ってもらえると、読者としても作る喜びが味わえて、パソコンするのが楽しくなります。（東京都／田名網仁・19歳）★MSX・FANは絶対よい。ディスクがついているし、おもしろいことも書いてある。（熊本県／丸尾重忠・16歳）

今月は先月号のユニットエディタの改良版とMSXのロゴマークがダンスするデモの2つを収録した。

『キャンペーン版大戦略II』用ユニットエディタ改良版

前号のバージョンで意味のなかったスプライトコンバータは、都合により削除しました。

また、『グラフサウルス』にデータを対応させられるようになり、より多くの皆さんに使っていただけるようになりました。さらに、グラフィックが複雑すぎると読みこみができなくなる現象を防止するため、複雑すぎるデータの場合は警告がでるようになりました。しかし、とんでもなく複雑すぎる場合、動作に異常は出ませんが表示される文字が変になってしまいます。ご注意ください。

ここが変わったのです

今回のユニットエディタ改良版を使うためには、MSX－DOSのシステムのはいったディスクに、必要なファイルをコピーする必要があります。

9月号の付録ディスクから、

・UE_TTL1．DAP
・UE_TTL2．DAP

の2つのファイル、そして今月号の付録ディスクから、

・UEDIT．COM
・FONT1．CHR

の2つ、合計4つのファイルをコピーして、MSX－DOS上から、

⬆作業手順はいたってかんたん。ただ、システムディスクを壊さないようにね

UEDIT

で起動します。ちなみに、9月号の付録ディスクからコピーする2つのファイルはたんにタイトルグラフィックデータなので、今月号の付録ディスクでMSX－DOSコーナーに行き、

UEDIT

で起動することもできます。タイトルは表示されませんが、機能は変わりません。

さて、今回の目玉といえば、『グラフサウルス』対応になったことです。システムディスクからデータを読みこむときに、『グラフサウルス』のスクリーン5用のGL5ファイルか、『DD倶楽部』用のDATファイルのどちらの形式にするかを選択することができます。

GL5ファイルを選択した場合は、パレットのファイルRFIGHT．PL5（ディティール、アニメキャラ用）、MAP．PL5（マップキャラ用）を自動的に作成します。

注意すべき点は、作業ディスクにDATファイルとGL5ファイルが混在していると、作業ディスクから読みこむときにGL5ファイルしか読み込めなくなってしまうということです。

1枚の作業ディスクには、両方の形式を混在させないようにしましょう。また、『グラフサウルス』のバージョン1．0では、GL5形式のファイルが使えないので、注意してください。

まだ間に合うです

先月号でお知らせしているユニットコンテストと総合シナリオコンテストはまだまだ募集中です。今回の修正でグラフサウルスが使えるようになったので、応募者が増えることを期待しています。詳しくは9月号の11ページをご覧ください。また、ユニットを描く際に、参考にした資料がある場合には必ず明記してください。作品は下の宛て先へ。**9月30日当日消印有効**です。ご応募お待ちしてます。

**〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM　MSX・FAN編集部
「大戦略のコンテスト」係**

音だけの作品とはいいものだ。とくに今月採用の『ブランコ』はずっと聞いてあきない。

今月の1本の『町』は、ぐるりとパラノマ風景を見せてくれる気持ちのいい作品です。ただ、SETSCROLL命令を使っていたため、2＋以降の機種でないと見られないのが残念。

また、今月は音だけの作品をひさびさに収録。3分も画面設定に待たされたり、もくもくと画面のなかで絵が動いていたりする作品よりも、音だけの作品に新鮮さを感じなかった？

ついに、自動解凍を取り入れたパソ天だ。記事のほうも模様替えしたのだ。

付録ディスクが1周年ということはパソ天でフリーウェアを紹介しはじめてからも1年たったってこと。そんなわけで、記事のほうは模様替えしてるし、ディスクのほうはCGコンテストのように自動解凍できるようにしたのだ。生まれ変わったパソ天を見てほしい。ところで内容のほうはゲームなのだよ。

☞102ページ

スーパー付録ディスクQ＆A　フロQ　？はフロQへ

この1年間をふり返って……

はよ～ん★

時の経つのは早いもので、Mファンに付録ディスクがついてもう1年が過ぎました。毎月付録にディスクがついているなんて、自分でいうのも何だけど、やっぱりすごいことだと思います。しかも、ただファイルが入っているだけではなく、ディスクマガジンのようなものなのですから。

ところで付録ディスクのシステムも、この1年で見違えるほど変わりました。試しに1年前の付録ディスクを持っている人は、起動してみてください。立ち上がるまでの早さが全然違うっ！　何でメニューが出るまでに90秒もかかるんだ？　ちなみに今月号はたったの40秒でした。進歩、進歩。

付録ディスクを作っていて苦労するのは、1つには容量との戦いかな。毎月、いろんなファイルを圧縮して収録していますけど、結局入り切らなくて泣く泣く削られるファイルの多いこと。とくにCGコンテストとパソ天かな。全部入れようと思ったら少なくとも2メガバイトなくっちゃ。720キロバイトじゃ足りないですよ。

それから、MSXという統一規格のくせに全然動かない機種があるのも頭が痛い問題です。特にFS－4600F、4700F、HB－F500、HC－80などの機種には参りました。本来正しく動くはずのプログラムがまったく動かなくて、しかもそんなときに限って、マイクロキャビンさんに作ってもらったデモだったりするんですから。この世の中の機種が全部ターボRのGTになればどんなにか楽になることか。でも、はじめは多かったバグも最近少なくなってきたでしょ。（Orc）

いいたい放題

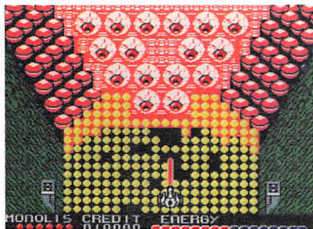
★8月情報号の付録ディスクに入っていた『CG－7』はとてもうれしく思いました。これでCGの興味もさらにもてるようになりました。（広島県／岩見和幸・20歳）★最初、Mファンに「来月号からディスクがつく」というのを信じられず、読み返してしまいました。けれど、ほんとうについてきて、しかも内容がいいです。はじめから買っていてほんとうによかったです。（千葉県／伊藤博道・17歳）★付録ディスクのカミングスーンに新作の画面を入れるついでに、音も入れてほしい。（愛媛県／吉村政則・18歳）★付録ディスクがなかったら「ＩＣＨＤＲ」なんて知らなかったに違いない。うーん、付録ディスクって勉強になる。（福岡県／日野隆幸・16歳）

新作ゲームの画面を先取りしちゃう「生生生生カミングスーン」、今月もあります！

今月は、発売がちょいとばかし延びてしまった『ブライ下巻完結編』から、**「リリアン&ハヤテの章」**のグラフィックを収録した。付録ディスク１周年だから、それにちなんで１枚（／）だ。10ページの記事とあわせて楽しんでほしい。

↑リリアンとハヤテのツーショットだぼよん。発売までは、この絵を見てガマンだ

いつもどおり、8月情報号の解答と当選者発表をしちゃうのだ。

8月情報号の答えは、ゲーム名が（C）のアナザで、ブランド名が（A）GA夢（ホット・ビィ）だった。千葉県の見学英寅なんか、「3択問題にしたのは失敗だったな」といってながら『ザナック』なんて書いてきてた。まだまだアマイな。くやしかったら次回も挑戦してこい。で、正解者のうち次の5名にホット・ビィTシャツを進呈する。⇒〈宮城県〉加茂河、長野博之〈神奈川県〉荒井康之、村井貴之〈佐賀県〉宮原豪（敬称略）

↑『ザナック』じゃなくて『アナザ』だよん

ビッツーから『MIDIサウルス』用に「ハレルヤ」をもらっちゃいました。

今月も解凍が必要です。付録ディスクのメニューを選んだ人は画面の指示通りに操作してください。

間違って解凍できなくても、やり直しはすぐにできます。

圧縮されたファイルは「MIDISFX.COM」です。このファイルは自己解凍ファイルで、自身を実行すると、中に圧縮されているファイルを自分で展開してくれるものです。

やり方は簡単。MSX－DOSのコマンドライン（「A＞」と表示されている状態）から、付録ディスクがドライブに入っているのを確かめて〝MIDISFX〟と打ちこんでリターンキーを押してください。すると解凍するかどうか聞いてきますので、DSKFが23以上の解凍先ディスクをドライブに入れて、解凍するなら〝Y〟キーを押すと解凍が始まります。

再び「A＞」が表示されれば終わりです。

B：OCTOBER　ああっ、いつも日陰者のわたくしがこんな明るい場所に！

付録ディスクの無法地帯B：（ビーコロン）が今月はお客様を迎えました。看板は出ていませんが、お月見しているルーシャオが目印です。B：の隣なのでC：です。いつもはOrcのプライベートルームなのですが、今月だけ、各方面から寄せられたメッセージをB：ふうにまとめています。みなさん、あたたかいメッセージ、ありがとう。ほんとは無理やり頼んだんだけど。

新設されたぬりえ部門を含めて3部門3作品の優秀CGが見られるぞよ。

7月号で募集した、ぬりえ部門のCGがようやく発表できるでおじゃる。なかなかの優秀作で、Dr. Sよりもうまいかもしれないぞよ（Sごめん）。そのほかの部門も今月は気合が入ったいい作品なので楽しめると思うマロ。楽しむまえに解凍作業が必要でおじゃるから、117ページをよ～く読んでたもれ。

☞96ページ

DSKF 336

とりあえず、トビラCGが見られるぞ。夏バテがぬけず役立ちデータのほうがさぼりがちな十字軍だ。寒くなるまで待ってもらおうかな。

今月もな～んにも入ってましぇん。入れようと思ったものが、急きょ予定変更を余儀なくされてしまったの。ゆるしてねんのねん。

いつもおなじことのくりかえしですみませんが、DOSおよびDOS2への入口です。今月はBASICピクニックの遊び場にもなります。

曲が続けて聴けるようになったFM音楽館。ほんのわずかな進歩に1年かかりました。

今月最大のポイントは、
①曲が連続して聴ける
という点にあります。

小メニューで5曲のうち1つを選ぶと、かんたんな説明が出て、さらにスペースキーを押すと演奏がはじまるのは、これまでどおり。ここからがちょっとちがいます。

②曲に終わりがある
のです。基本的には、原曲が無限ループの場合は3回ループ、原曲がきちんと終了するタイプのときはそれを尊重する、という方針で加工しています。そして、曲が終わるとふたたび曲が選択できるようになります。

③演奏中でも、スペースキーを押すと曲の選択モードになる
ようになっています。

ただし、いったんここに入るともう大メニューにはもどれません。リセットボタンを押すか、
④CTRL、GRAPH、DELキーを同時に押す
という操作で、もう一度最初からはじまります。☞71ページ

※付録ディスクでは、71～74ページに掲載しているプログラムを一部変更しています。

付録ディスク一周年記念スペシャル★懸賞つきパスワード探し！

付録ディスクが１年も続けられたのも、読者のみなさんの支持があればこそです。そこで、感謝の気持ちをこめて、今月の付録ディスクには謎を仕掛けてあります。はっきりいうと、ある場所であることをすると、パスワードが出る仕組みになっているのです。

そのパスワードと、住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種をハガキに書いて、次の住所までお送りください。正解者のなかから抽選で10名様に、Mファン特製２DD生ディスクと『スーパープロコレ３』を差し上げます。しめ切りは９月25日必着。発表は12月号付録ディスクの秘密の場所で。

〒105東京都港区新橋４－10－７
徳間書店インターメディア　Mファン「付録ディスク一周年」係

スーパー付録ディスク内容一覧表

記号の意味⇒無印はMSX 2 以降、●はMSX 1 以降、☆はMSX 2 ＋以降、★はターボR専用プログラムです。♪のついたソフトはMSX－MUSIC(FM音源)に対応。
※各コーナータイトルのⒶⒷⒸは、それぞれのコーナーのタイプを表しています。⇒付録ディスクパッケージ裏面参照

コーナータイトル	関連記事名	内容説明	タイトル	ファイル名	備考
オールディーズⒶ	付録ディスクの使い方（P 118 ） ATTACK（P 14）	操作方法 攻略記事	ハイドライド	GAME . XB ほか全6ファイル	くわしくは 118～119 ページをご覧ください
COMING SOONⒸ	COMING SOON （P 112～115）	新作ソフトの開発中CG	ブライ下巻完結編	COMIN'1Ø. XB COMIN'1Ø. XP7	付録ディスクのために用意されたグラフィックデータです
ファンダム・GAMESⒶ	ファンダム （P 35～70）	掲載プログラム	波動実験装置 ●番倉庫 ●右脳 ●SKY REAL VOLLEY type－Ø NUCLEUS NEO ●DELVINDUS ★ARMED PLANETS	HADOU . FDX BANSOUKO. FDX UNOU . FDX SKY . FDX VOLLEY . FDX TYPE－Ø . FDX NUCLEUS . FDX NEO . FDX DLVINDUS. FDX DLVINDUS. B ARMED－P . FDX APMAIN2 . BAS APSPR . BIN ARMMAC . BIN SIN_COS . DAT PLANET3 . GRP	BASICプログラムです DELVINDUSで遊ぶには、DLVINDUS．FDXとDLVINDUS．Bの2つのファイルが必要です ARMED PLANETSを遊ぶにはARMED-P.FDX以降の6つのファイルが必要です。
ファンダム・サンプルプログラムⒷ	新・マシン語の気持ち（P 52） BASICピクニック（P 30） ポストリュード（P 51）	掲載プログラム	『Simple ASM』によるソース・プログラムのサンプル DOS1のバッチファイル例 波動実験装置で3つの波を表示	LIST1－1 . SIM LIST1－2 . SIM LIST1－3 . SIM DEMO . BAT KANJI . BAS KANA . BAS EX . BAT VIEW . ASC	くわしくは各ページをご覧ください
FM音楽館Ⓐ	FM音楽館 （P 71～74）	掲載プログラム	♪ダイナミック侍 ♪ZANZIBERLAND NATIONAL ANTHEM ♪OUTLAW ♪DOOM ♪日本陸軍	DYNAMIC . FMX ZANZIBER. FMX OUTLAW . FMX DOOM . FMX RIKUGUN . FMX	BASICプログラムです
AVフォーラムⒶ	AVフォーラム （P 92～93）	掲載プログラム	今月の1本／規定部門「ご近所」／自由部門	AV－OCT . AVX AV－MAC . AV AV－LINE . AV GRP－1 . AV GRP－2 . AV	AVフォーラムを起動するためには、左の5つのファイルが必要です。BASICから起動する場合は、AV－OCT．AVXを実行すれば動きます
ほほ梅麿のCGコンテストⒶ	ほほ梅麿のCGコンテスト （P 96～～101）		イラスト部門「ジェレミイとわたし」／紙芝居部門「ぼうし」／ぬりえコンテスト用教材CG	RUN－CG . XB CG1Ø . LZH	CG10．LZHをコピー＆解凍＆実行するためのプログラムです
パソ通天国Ⓐ	パソ通天国 （P 102～108）	ゲーム6本のフリーウェア	『ALL ZERO』『オセロゲーム for MSXView』『かいじゅうをたおそうer.2.0』『八架八升目放任主義型黒白石裏返遊戯』『タイマーボール』『HUSTLE』	RUN－PSTN. XB PMEXT2 . DOC PMEXT . COM TIMERBAL. PMA ALLZERO . PMA KAIJU2 . LZH HUSTLE . LZH OTHELLO . LZH BW1ØØ . PMA	各ゲームをコピー＆解凍するためのプログラムです
ゲーム十字軍Ⓒ	ゲーム十字軍 （P 22～29）	ビッツーによる十字軍トビラCG	――――――	GAMEJ'1Ø. C GAMEJ'1Ø. XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MIDIⒶ	MIDI三度笠 （P 94～95）	MIDI音楽データ	ハレルヤ	MIDISFX . COM	MIDIサウルス用の演奏データです。くわしくは95ページをご覧ください
あてましょQⒸ	付録ディスクの使い方（P 120）	ゲーム当てクイズ	――――――	ATE－Q'1Ø. XB ATEQ1'1Ø. XS7 ATEQ2'1Ø. XS7	付録ディスク用に圧縮されたグラフィックデータです
MSX－DOSⒶ	付録ディスクの使い方（P 120）	MSX－DOS1、2の基本セット	MSX－DOS1 MSX－DOS2	MSXDOS . SYS COMMAND . COM MSXDOS2 . SYS COMMAND2. COM	MSX2／2＋用のMSX－DOS1セットと、MSX－DOS2セットが入っています。ターボRはおもにDOS2で、それ以外はDOS1で起動しています
オマケⒶ	付録ディスクの使い方（P 119）	ユニット・エディタのバージョン・アップ差し替えファイル FS－FDIA付属のデモ	9月情報号スーパー付録ディスク収録のキャンペーン版大戦略Ⅱ用ユニット・エディタのバージョン・アップ差し替えファイル シューベルトの「ます」によるMSXロゴマークの3Dダンス	UEDIT . COM FONT1 . CHR DEMO . BAS FORELLE . BIN LOGO . BIN BGM . OBJ	
B：Ⓒ	――――――	編集後記	――――――	B－CLN'1Ø. C	付録ディスク用テキストファイルです
C：Ⓒ	――――――	各メーカーの方々のお祝いのお言葉	祝 付録ディスク一周年！	C－CLN'1Ø. C	付録ディスク用テキストファイルです

※ほほ梅麿のCGコンテストのCG10．LZHは、フリーウェアの『LHA』(作者：吉川栄泰さん)を使って圧縮しています。また、MIDI三度笠のMIDISFX．COMもフリーウェア『PMarc』『PMsfx』(作者：ぺぱあみんと★すたあさん)を使用して圧縮を行っています。

FAN•CLIP•

お好み焼きとMSX

来日したMSX-ENGINE編集長Loek van Kooten

ルークは時として英語で熱弁をふるった。Mファン側(右)の２人がただごとではない表情なのは、その熱弁を必死に理解しようとしているから。後になって、日本でオランダのソフトを売る話になったが、「お金は問題ではない。ただ広めたいだけ」とくりかえし強調していた

ルーク訪問の記念写真。左から、北根編集長、ルーク・バン・クーテンMEM編集長、鈴木裕子さん、国際戦略担当おさだ

8月7日、オランダから同人誌「MSX-ENGINE」誌(略称MEM)の編集長Loek van Kootenが新橋にやってきた。背が高く、ハンサムでしかも若い。18歳。同年代の鈴木裕子さんという、かわいい女性を同伴していて「友だち?」とルークにきいたら「いや、恋人です」と日本語で答えた。

ほんとうは、バン・クーテン氏というべきなんだろうが、出会った雰囲気で、以後ルークと呼ぶことにする。

ルーク編集長と北根編集長の会見場所は新橋でいちばんかっこいい喫茶店La Cabine。中で撮影しようとしたらフラッシュをたいてはいけないといわれたので、浜野カメラマンはいったん撮影をあきらめてアイスティーをすすりはじめた。けっきょく、ダメでもともと、フラッシュなしで何枚か撮ったら妖しい写真が仕上がってきた(上の写真)。さすが、浜野さん。

ルークは最初、一生懸命、日本語でしゃべってくれた。アムステルダムのホテル・オークラでMファンを買うことができる。1400円で、とても高い。しかし、とっても人気です、などなど。

Mファンからの御中元として、国際戦略担当おさだ作のオランダ国旗CGと日の丸CGではさんだディスクセット(Mファンの付録ディスクひとそろい)を差し出したら、おかえしに「つまらないものです」とディズニーランドのクッキーをいただいたりして、なんだか取材というよりひさしぶりに会った友だちどうしのような雰囲気だった。

そんな雰囲気のまま、おさだが英語で質問したあたりから、ぜんぶ英語になり、ぼくたちの取材能力はおそらく3分の1になった。以下、3分の1で申しわけないが、話は続く。

†

ルークは、MSXによって日本が大好きになった。日本は、世界中で唯一、MSXの人気が非常に高い国。美しい雑誌(Mファンのこと)もある。MSXが好きになればなるほど、日本が好きになった。それで、ルークはオランダのライデン大学(オランダで最初に日本語を教えた大学だそうだ)に入って日本語を専攻し、来年から１年間長崎に留学する。将来は? とあとでお好み焼きを食べながらきいたら、日本とコンピュータに関係した仕事をしたいのだそうだ。

ところで、ルークたちが進めているMSXユーザーの「KOKUSAIKA project」というアイデアに、北根編集長もどんどん賛同し、世界に点在するMSXユーザークラブにMファンを送ろう、などといいだした。

ルークたちのアイデアは、MSXのユーザーを国際規模で結んで市場を広げ、勢いの衰えかけたMSX(とはいえ、オランダで2万人、全ヨーロッパで何十万人かのユーザーがいるらしいが)を救おうというのがテーマだ。MEM(ほぼ隔月)はもちろんオランダ語で書かれているが、中にルークの手による「MSX-WORLD」という英語のコーナーがある。本誌新コーナーの「internationalization」は、このコーナーの趣旨を見習ったものだ(中は日本語だけど)。

で、ルークがいうには、どんなに間違った英語でも、多くの西洋人にとって、日本語よりはわかりやすい。だからゲームもむかしのように英語を多く使って作ってくれればもっとヨーロッパで売れるのに……。日本では、漢字ROM内蔵こそ、MSXの進化の目玉だったのに、これは皮肉な話だ。

ちなみに、ルークがMファンの付録ディスクでいちばん好きなコーナーは「AVフォーラム」。今月号の「近所の家でよくやったこと」を見せたら「オランダでもおなじ」だって。

MEMとディスクマガジン「ドラゴンディスク」。ディスクのほうは、6号ぶん約3千円くらいで国際通信販売している(詳細は来月)

写真・浜野忠夫

●発売　徳間書店
●発行・編集　徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋川尻淳史＋鵜田洋志＋福成雅英＋諸橋康一＋渡辺庸
ASSISTANT EDITORS
池田和代＋石橋憲吾＋奥成洋輔＋奥義之＋笹谷尚弘＋福田昌弘＋村山和幸＋山口直樹＋山田貞幸
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和＋浜野忠夫＋鈴木伸一＋馬場俊輔
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈釜田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE
ILLUSTRATORS
しまづ★どんき＋中野カンフー!＋野見山つつじ＋成田保宏＋佐藤良治
COVER ARTIST
佐藤任紀＋元野一繁
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三＋大嶋一成
FINISH DESIGNERS
㈲あくせす＋㈱ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL A:(エーコロン)

◆もし、MSXが死んだらどうしますか。国際化プロジェクトについてしゃべっているときに、ルークが日本語で問いかけた。だいじょうぶ、MSXは死なないわよ、雑誌は死ぬかもしれないけど。編集長も日本語で答えた◆少なくとも、ある意味で、MSX業界はとっくにMSX１を殺している。Mファン自身も、読者のなかにMSX１ユーザーがいることを知っていながら、MSX１のためにする配慮がどんどん少なくなっている。FDDを装備したVRAM128KのMSX２以降の機種でしか動かない付録ディスクなどはその最たるものだ(それでもMファンはまちがいなくMSX１用プログラムをもっとも多く掲載している雑誌だ)◆MSX2や2＋だって、ターボRに殺される日が来るかもしれない。MSXはMSX自身を殺しながら賢くなってきた。MSXが死ぬことよりも、もうそれ以上死ねなくなったときのほうが悲しい。

AD★INDEX

ASCII

ひろがる魅力、MSX。

turbo R対応も加えて、多彩なバリエーション

MSX turbo R専用グラフィカルユーザーインターフェイスMSXView1.21(エムエスエックス・ビュウ1.21)

MSXView 1.21

MSX turbo R専用

価格:9,800円(送料1,000円)

MSXViewは、MSX turbo Rの処理スピードを活かした、本格的なグラフィカルユーザーインターフェイス(GUI)です。ソフトウェアの操作はもちろんのこと、ファイルの複写や削除などもマウスで簡単に行うことができます。

■特長:●マウスでのアイコン操作で、ファイルの複写や削除などが可能。●対応ソフトなら使用方法はすべて統一。異なるソフトウェアの操作方法をおぼえるのが簡単。●MSXViewからMSX-DOSのコマンド、バッチファイル、BASICプログラムを実行可能。●スクリーンセーバー機能をサポート。●専用アプリケーションソフト/ViewTED、ViewDRAW、View PAINT、PageBOOKが付属。
■対応機種:Panasonic FS-A1ST

【ご注意】Panasonic FS-A1GT(松下電器産業株式会社製)には、「MSXView」が内蔵されています。

MSXView専用のグラフ機能付き表計算ソフトウェアViewCALC(ビュウ・カルク)

MSX ViewCALC

MSX turbo R専用

価格:14,800円(送料1,000円)

「ViewCALC」は、MSXView上で動作するグラフ作成機能付きの表計算ソフトウェアです。売上レポートの作成、アンケートの集計はもちろん、家計簿や住宅ローンのシミュレーションなど、幅広い用途に利用できます。

■特長:●最大で横64×縦128の表を作成可能(理論値)。●グラフ自動作成機能により、ワークシートのデータを範囲指定するだけで、棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類の中から選択しグラフが作成可能。●数値演算、論理演算はもちろん、52種類の関数(sum、max、modなど)もサポート。また、これらを組み合わせて独自のユーザー関数を作成することも可能。
■対応機種:MSX turbo R専用
※本パッケージには、「MSXView」が含まれておりません。ViewCALCをご使用になるには、「MSXView」が必要です。

MSXのメインRAMを増設するためのMSX増設RAMカートリッジ(MEM-768)

MSX 増設RAMカートリッジ (MEM-768)

価格:30,000円(送料1,000円)

MEM-768は768KBのRAMを搭載したカートリッジです。日本語MSX-DOS2とあわせて使うことにより、RAMディスクの容量を増やすことができます。

■対応機種:MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R
※MSX$_2$、MSX$_{2+}$で、本カートリッジをご使用になる場合には、日本語MSX-DOS2が必要です。MSX turbo Rでは、本カートリッジだけで、ご使用になれます。また、MEM-768のRAMディスクに保存した内容は、リセットしたり、MSX本体の電源を切ると消えます。

RS-232C方式のコミュニケーションインターフェイス
MSX-SERIAL232(エムエスエックス・シリアル232)

MSX-SERIAL232

価格:20,000円(税込・送料サービス)

MSX-SERIAL232は、MSX用のRS-232Cカートリッジです。MSX-TERMなどの通信ソフトがそのまま利用でき、拡張BASICも搭載しています。

■対応機種:MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R

高速で大容量のメディア(HD)をサポート
MSX HD Interface(エムエスエックス・ハードディスクインターフェイス)

MSX HD Interface

価格:30,000円(送料サービス)

MSX HD Interfaceは、MSXでハードディスクを使うためのインターフェイスカートリッジです。
MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R対応

▲対応ハードディスクについては、お問い合わせ下さい。

【ご注意】MSX-SERIAL232・MSX HD Interfaceは、通信販売のみで取り扱っております。ご購入の申し込み・お問い合わせは、㈱アスキー直販部(電話03-3486-7114)までお願いいたします。

MSX、MSX$_2$、MSX$_{2+}$のスペックシート
MSX-Datapack(エムエスエックス・データパック)

MSX-Datapack

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapackは、MSX$_{2+}$までの公開可能な仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容:●マニュアル編…ハードウェア仕様、システムソフトウェア、MSX-DOS1、VDP、スロット、標準的な周辺装置へのアクセスなど ●ソフトウェア編…拡張BASICコマンドの作成法、漢字ROMアクセスの方法、VDPのアクセス、VSYNC割り込みなど
■対応機種:MSX、MSX$_2$、MSX$_{2+}$
■メディア:3.5-2DD

MSX turbo RのスペックシートMSX-Datapack turbo R版
(エムエスエックス・データパック・ターボアールバージョン)

MSX-Datapack turbo R版

価格:12,000円(送料1,000円)

MSX-Datapack turbo R版は、MSX turbo Rの仕様とサンプルプログラムのパッケージです。

■内容:●マニュアル編…MSX turbo R仕様、MSX-DOS2(コマンド、ファンクションなど)、MSXViewの機能と構成、MSX-MIDI、R800インストラクション表など ●ソフトウェア編…ファイルハンドルの使用法、MSXViewアプリケーションの作成法、MSX-MIDIアプリケーションの作成法など
■対応機種:MSX turbo R ■メディア:3.5-2DD

高速・高機能通信ソフトMSX-TERM(エムエスエックス・ターム)

MSX-TERM

価格:12,800円(送料1,000円)

MSX-TERMは、オートログイン、エディタ、バックスクロールなどの本格的な機能を持ちながら、使いやすさを重視した高機能通信ソフトウェアです。

■対応機種:MSX$_2$、MSX$_{2+}$、MSX turbo R
■対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

■本パッケージは、プログラミングテクニックの解説書ではありません。プログラミングの際のデータとして活用して下さい。

MSX-DOS2 TOOLS(エムエスエックス・ドス2 ツールズ)

MSX-DOS2 TOOLS

価格:14,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のユーティリティ群。アセンブラでのプログラムを実現。漢字エディタ付属。

※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-SBUG2(エムエスエックス・エスバグ2)

MSX-SBUG2

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のシンボリックデバッガ。デバッガをマッパーメモリ上に置くことで、大規模プログラムにも対応。※MSX turbo Rでも動作可能

MSX-C Ver.1.2(エムエスエックス・シー バージョン1.2)

MSX-C Ver.1.2

価格:19,800円(送料1,000円)

日本語MSX-DOS2専用のC言語コンパイラ。プログラム作成にはMSX-DOS2 TOOLSが必要。

※MSX turbo Rでも動作可能

◆表示価格に、消費税は含まれておりません。◆MSX、MSX-DOSは株式会社アスキーの商標です。
◇詳しい資料をお送りいたします。下記宛ご請求ください。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 営業本部 電話 東京(03)3486-8080 大阪(06)397-8200 株式会社アスキー

MSX・FAN 1992 OCTOBER 10月情報号
平成4年10月10日発行 第6巻第10号（通巻67号） 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03（3433）6231㈹
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03（3431）1627㈹
定価980円（本体951円）
T1062053130980 ©徳間書店インターメディア1992 印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 62053—13